

Pif

GADGET
N° 300

ET 10 NOUVELLES IMAGES
POUR TON ALBUM MOTO

Pour coller tes copains

LA ROULETTE ENCYCLOPÉDIQUE



3^F,50

Hédomadaire 28^e année Belgique 35 F Canada 75 cents
Suisse 3 FS 50 Italie 400 L Espagne 50 Ptas N° 1538

400-as kategoria
9 000000 002838
400 Ft

L'ENCYCLOPEDIE DES ANIMAUX DU MONDE

Aujourd'hui, Pif t'offre un jeu formidable, amusant et instructif à la fois. C'est la roulette encyclopédique.

Tu vas voir, la règle en est très simple. Tu peux jouer avec un copain ou plusieurs copains. Il y a deux camps adversaires : celui des joueurs et celui des questionneurs.

Maintenant, jouons.

Tire la première carte du paquet de cartes battues et tournées à l'envers. Tu la regardes : une question y est posée ; par exemple : un animal. Fais tourner la roulette : elle tombe sur B par exemple. Tu dois trouver un nom d'animal com-

mençant par B : « Belette » ! Bravo, tu as trouvé, tu gardes la carte. Si tu n'avais pas trouvé, tu aurais donné la carte à ton adversaire.

Si, ni toi, ni ton adversaire ne réussissent à donner la réponse exacte, ton adversaire questionneur désigne une autre lettre en faisant tourner la roulette. De joueur, tu deviens à ton tour questionneur et tu ne peux pas répondre aux questions.

En fin de partie, celui des deux joueurs ou des deux camps qui a le plus de cartes a gagné.

Nous savons que tu aimes les animaux, mais je suis sûr qu'il y a des choses étranges et merveilleuses que tu ne connais pas à leur sujet. En faisant tourner sa roulette encyclopédique, Pif va t'apprendre quelques bizarreries sur les animaux du monde.

C...

comme crocodile.



Le crocodile est le plus redoutable des animaux. A lui seul, il tue plus d'êtres humains que les tigres, les lions et les serpents réunis. En Afrique, il fait près d'un millier de victimes par an. Il possède le merveilleux pouvoir de renouveler certaines parties

de son corps. Il perd une dent, une autre repousse immédiatement à sa place. Ses sucs digestifs possèdent tant d'acide chlorhydrique qu'il peut digérer des pointes de lances allant jusqu'à 15 cm de long.

Découpe le disque ci-contre et n'oublie pas que les vingt et une cartes comportant les questions se trouvent sur la couverture de ton Pif.

missing part

L...

comme lion.

Le lion est un des animaux les plus sociables de la savane. Il vit en famille et en tribu. Le mâle est très affectueux avec ses petits. Chose étrange, c'est la lionne qui chasse pour toute la famille. Le lion vient se repaître du butin et elle ne peut toucher à rien. On a vu des lionnes tuer trois proies de suite pour leur seigneur et maître sans pouvoir en toucher aucune. La loi de la jungle est souvent cruelle pour les femelles !

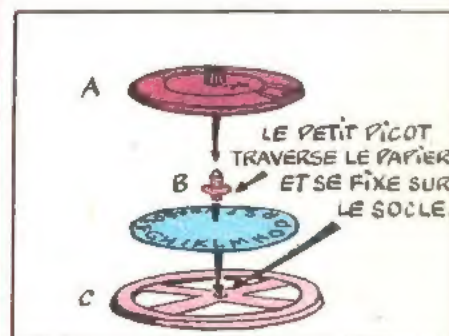
A...

comme anémone de mer.

Saviez-vous que cette fleur-animal vit près de cent ans. Le pied fixé à un rocher, féroce, elle guette ses proies. Au moindre contact, elle décoche des milliers de flèches empoisonnées, qui paralysent les imprudents petits animaux dont elle se nourrit. L'anémone est un de ces animaux merveilleux dont un membre cassé repousse miraculeusement. C'est comme cela qu'elle peut vivre longtemps.



2. Découpe le cercle avec les lettres ; puis les vingt et une cartes en page 72.



3. Superpose les éléments comme sur le dessin.



4. Tourne la partie A ; quand elle s'immobilise, une lettre apparaît et le jeu commence.

missing part



Aujourd'hui, Pif t'offre un jeu formidable, amusant et instructif à la fois. C'est la roulette encyclopédique.

Un insecte ne dure qu'un jour comme son nom l'indique. La larve de l'éphémère met deux ou trois ans à se développer dans l'eau. Un beau jour d'été, il prend son vol au-dessus de l'étang. Durant les quelques heures

de sa brève existence, il va pondre ses œufs. Après cet effort, il n'a même pas le temps de se nourrir qu'il tombe mort sur le bord de la rivière. Naître pour mourir, c'est triste quand même !



M...



comme mandrill.

L'aspect effrayant de ce redoutable babouin d'Afrique occidentale est dû à son museau rayé, fin et effilé. Sa mâchoire impressionnante fait fuir jusqu'au léopard


auquel il n'hésite pas à s'attaquer. Au zoo, tu peux les voir, isolés derrière des grilles et des glaces. En effet, ces singes sont très dangereux.

B... comme baleine bleue.

C'est le plus grand animal qui ait existé de mémoire de naturalistes. Les plus grosses atteignaient 30 mètres de long et dépassaient

136 tonnes. Malheureusement, trop chassées par l'homme, les baleines bleues sont en voie de disparition.





J'ordonne qu'on envoie
à tous ceux qui collectionnent
les "Points Poster Banania"*
qui se trouvent sur chaque
paquet de Banania, les 6
superbes Posters géants
en couleurs, des personnages
du film "Robin des Bois"
réalisé à ma gloire par les
Productions Walt Disney.

Fait dans la Forêt de Sherwood

Robin des Bois



* Il faut 4 "Points Poster Banania"
pour recevoir l'un des 6 posters
géants : Petit Jean, Adam La Halle,
Marianne, Le Prince Jean,
Le Sherif, Robin des Bois. Voilà
ton premier point poster. Tu
trouveras toutes les indications
pour recevoir les posters géants
sur chaque paquet de Banania.

BANANIA



C'EST BON POUR LE GOUT, C'EST BON POUR LA FORME

ABRA-CADABRA!



LES POCHE COMIQUES DE NOVEMBRE SONT PARUS.

Placid et Muzo n° 71 :
Au pays des légendes,
des contes et des fables,
nos amis nous proposent
des jeux, des gags,
des blagues et
une histoire complète
"Placid et Muzo
et le bois de chauffage".

Pifou n° 53 :
Brutos et Pifou magiciens.

Pif n° 111 : Une histoire complète de Pif et Hercule au far-west,
des jeux qui t'entraîneront sur la piste de Zak le faucheur,
des blagues, des jeux et une nouvelle enquête de Jean Richard



200 pages, 100 gags, 100 jeux dans un format pratique.
Collection poche comique: pour ne pas manquer une occasion
de t'amuser avec tes héros favoris.

**SI TU VEUX VOIR LE MONSTRE,
NE MANQUE PAS LES
PHOTOMOTOS DE
LA SEMAINE
PROCHAINE!**

Le monstre... c'est
la Harley-Davidson XL 1000.
(220 kilos...)

Et les photomotos de la
semaine prochaine sont
pleines d'autres beaux monstres.

Mets-les vite en cage dans
ton album moto!



LE COURRIER DES LECTEURS

LA BANDE DESSINEE COMIQUE

Ami lecteur,

Tu me poses souvent des questions sur la bande dessinée. Tu dois te douter qu'avec tout le courrier que je reçois, je ne peux répondre, en même temps, à tes multiples interrogations. Dans « le courrier des lecteurs » du numéro 297, j'ai organisé une table ronde de lecteurs sur la bande dessinée de science-fiction.

Il en faut pour tous les goûts ! C'est pourquoi aujourd'hui, j'ai décidé de donner la parole aux amis de la bande dessinée comique.

En direct avec toi, Jacques Nicolaou, scénariste et dessinateur de Placid et Muzo, répond à tes questions. Mais n'oublie pas de m'écrire au « courrier des lecteurs » pour que nous préparions ensemble des prochains numéros « à tout casser » !

Ton copain Pif.

ENTRETIEN AVEC JACQUES NICOLAOU

Paul Vergot (Mâcon) : Placid et Muzo sont deux personnages créés par Arnal. A quelle occasion as-tu repris nos deux héros ?

JACQUES NICOLAOU :

— Un jour la rédaction m'a demandé de faire un jeu de l'oie avec tous les personnages du journal dont Placid et Muzo. Lorsque j'ai amené mon travail au journal, la rédaction a trouvé Placid et Muzo particulièrement bien réussis. On m'a demandé tout de suite d'essayer de faire une page de ces deux héros. Il y a de cela quinze ans. Et depuis je dessine Placid et Muzo.

Marie-Blanche Keguen (Brest) : Que faisais-tu avant ?

J. N. : Tout au début je faisais des dessins humoristiques pour différentes publications. Puis j'ai collaboré à la rubrique du journal des jeux dans Vaillant.



Céline Barret (Tours) : Qu'est-ce qui t'a amené à être dessinateur de bandes dessinées comiques ?

J. N. : D'abord par goût parce que j'aime beaucoup dessiner ; ensuite j'ai toujours envie de blaguer, de faire le clown. Et puis ce qui est gai, drôle est tellement plus vivant !

Martin Dupont (Paris) : Comment travailles-tu ?

J. N. : Il me faut environ deux jours. Je travaille seul. Pendant quelques jours, je coupe mon téléphone, je ferme la télévision, la radio. Je prends mon crayon et je « pose » mes idées directement sur



le papier. Dans un premier temps j'exécute les personnages avec le texte qui les accompagne, sous forme de croquis. Je referme mon carton à dessin et retravaille à nouveau l'histoire quelques semaines plus tard, en tenant compte bien sûr des saisons, des thèmes, etc.

Hélène Masset (Cahors) : Tiens-tu compte de l'avis des critiques des lecteurs pour faire tes histoires ?

J. N. : C'est très important le « courrier des lecteurs ». Ma fille m'aide précieusement dans mon travail. J'ai aussi des petits voisins, des enfants du quartier qui lisent Placid et Muzo. Ils regardent l'histoire et suivant leurs réactions je fige le dessin ou le modifie légèrement. Il leur arrive même de me donner des idées pour des histoires...

Des histoires drôles ?

J. N. : Bien sûr ! Sinon ce ne serait plus Placid et Muzo !

Vous aussi écrivez-nous à :
COURRIER DES LECTEURS
Editions de VAILLANT
126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10

Attention, ce numéro
n'est complet qu'avec
son gadget paginé I et II
sur la couverture.

Pif
GADGET

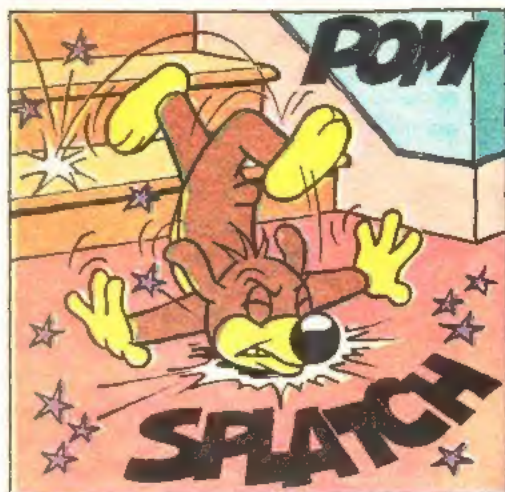
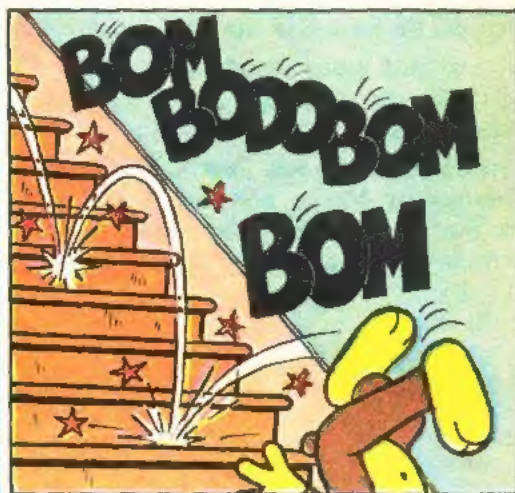
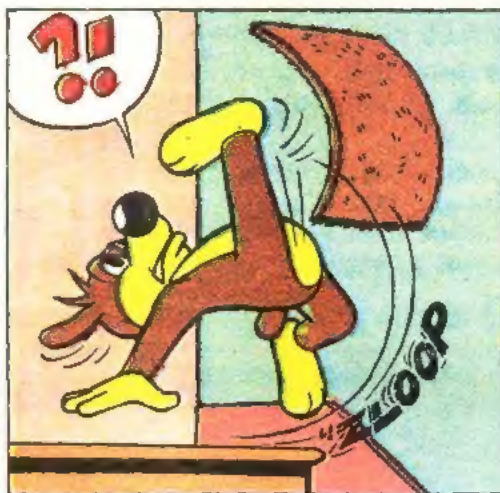
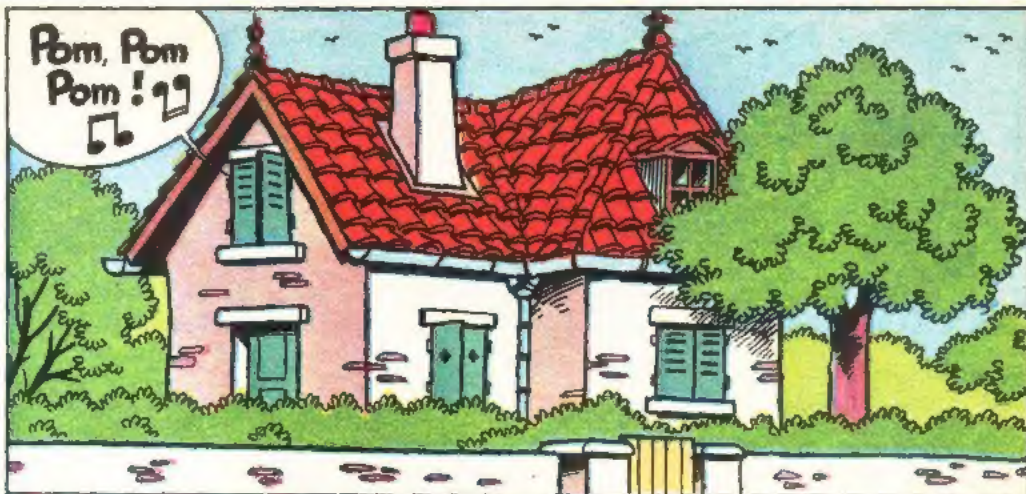
Editions de Vaillant, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10. Tél. : 770.97.59.
Directeur de la publication : Claude COMPEYRON. Comité de direction : Hélène BRAYE, Claude COMPEYRON, Jean-Claude LE MEUR, André LIMANSKY, Michel NICOLINI. Directeur des rédactions : Jean-Claude LE MEUR. Rédacteur en chef adjoint : Claude GENDROT. Administrateur : Hélène BRAYE. Directeur commercial : André LIMANSKY. Relations extérieures : Mali ZONCA. Publicité : chez l'éditeur.
772.11.1974. IMPRIMERIE MONTSOURIS, Massy. OGP. Mise sous film rétractable « Girolène » par PROMO-CARTES (Paris).
Imprimé en France. Loi n° 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Dépôt légal : novembre 1974.



NI VU NI CONNU

Personnages de C. Arnal
Textes de J.M. Nadaud

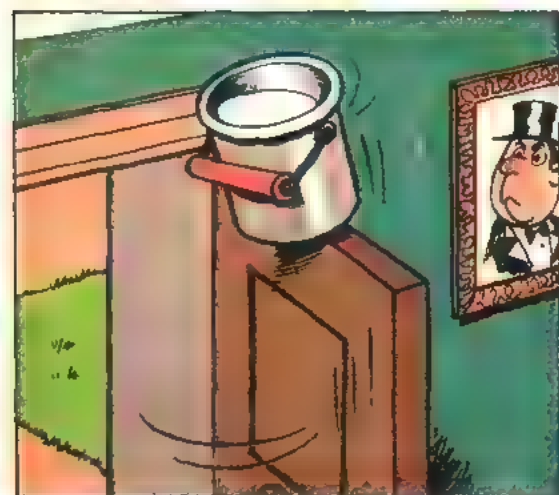
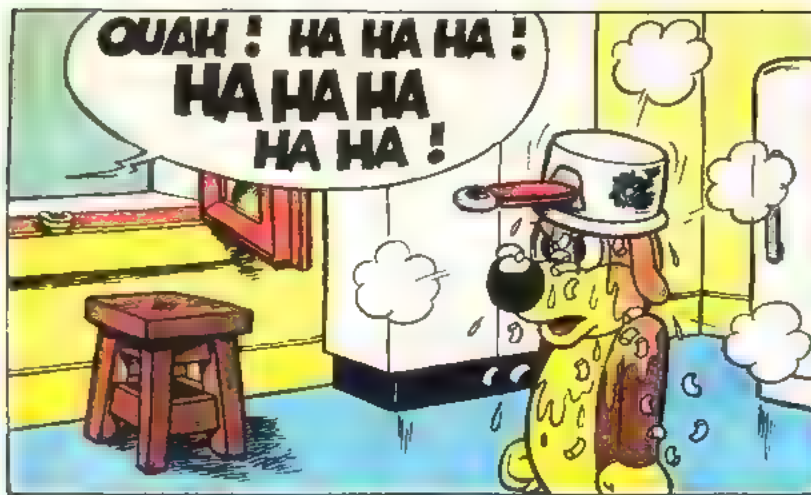
Pom, Pom
Pom ! ♪



1538

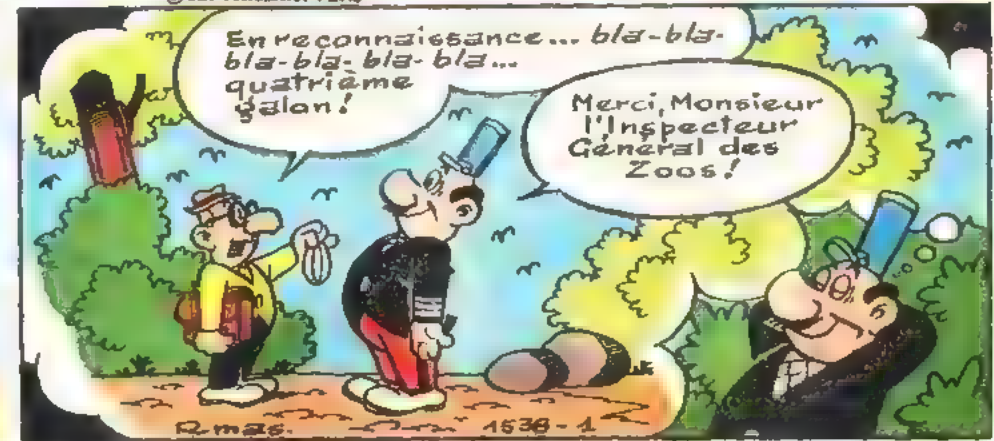
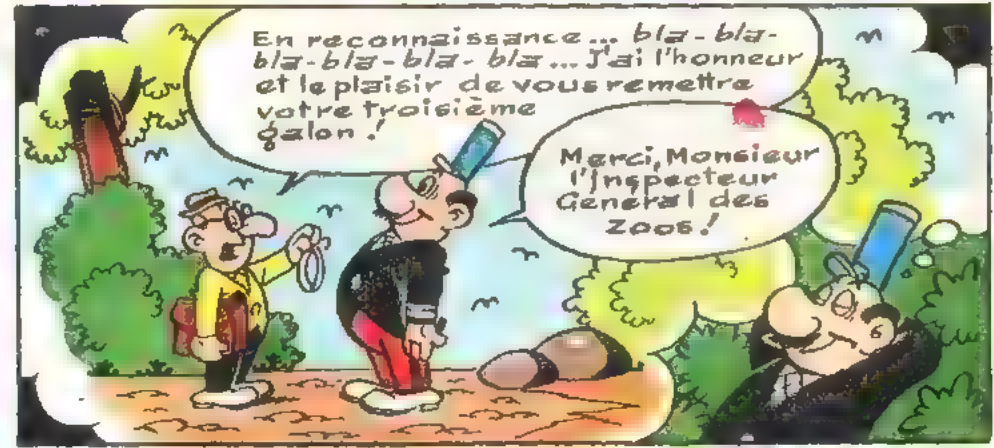
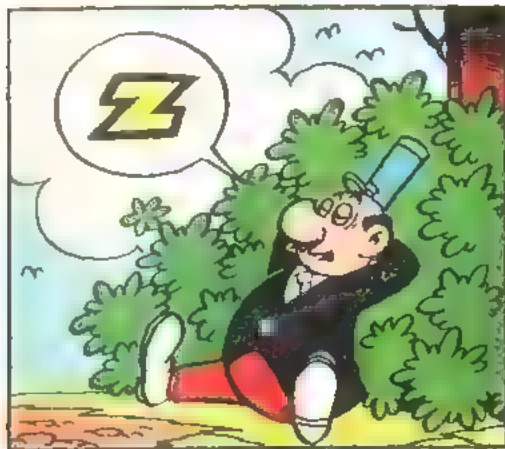
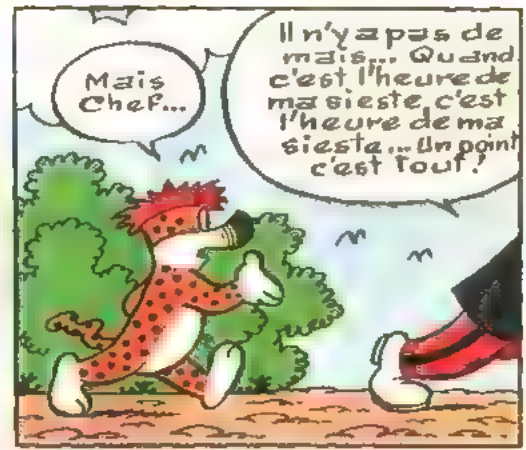




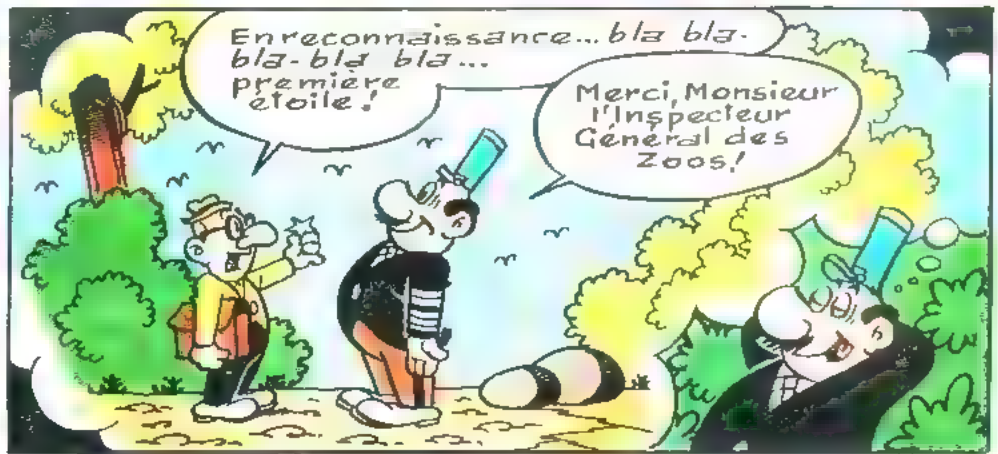
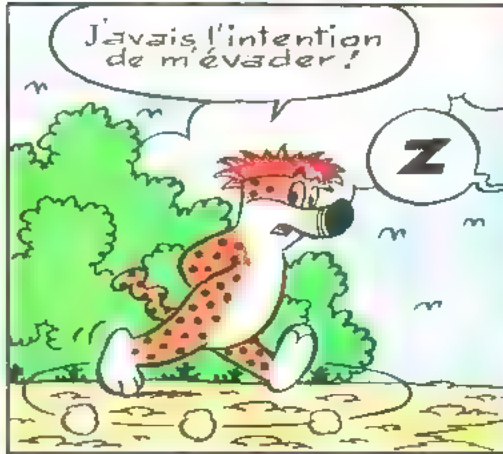
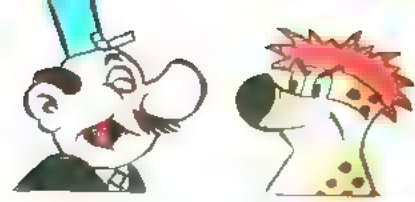




LÉO l'été



à PART...



© Ed. VAILLANT Paris

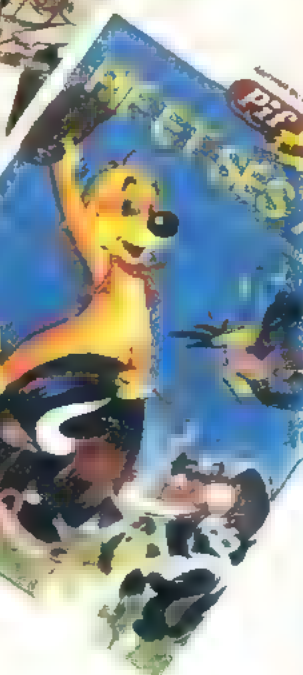
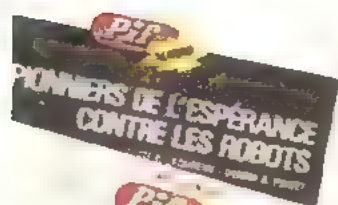


Voici les premiers Pif-Album.

Pour tes héros préférés c'est la consécration.

Pour toi c'est la plus belle façon de commencer ta collection Bandes dessinées.

6 Titres parus
En vente partout



avoir du pif...



c'est demander
POUR NOËL
une boîte

fischertechnik



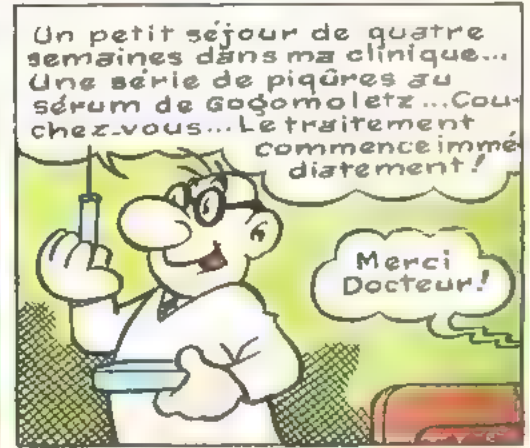
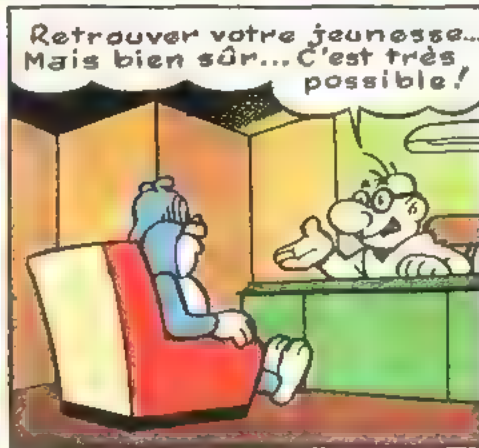
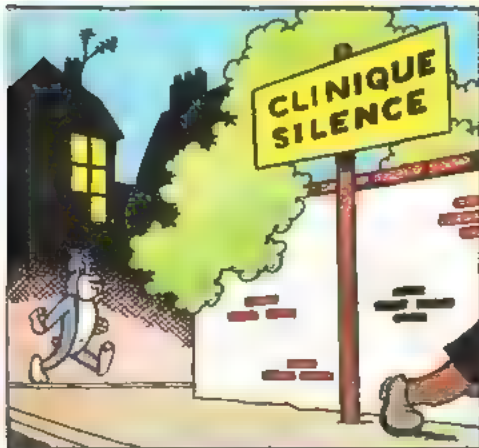
comme tes copains
construis toi même de multiples
modèles animés

© 1987 FISCHER-TECHNIK GMBH

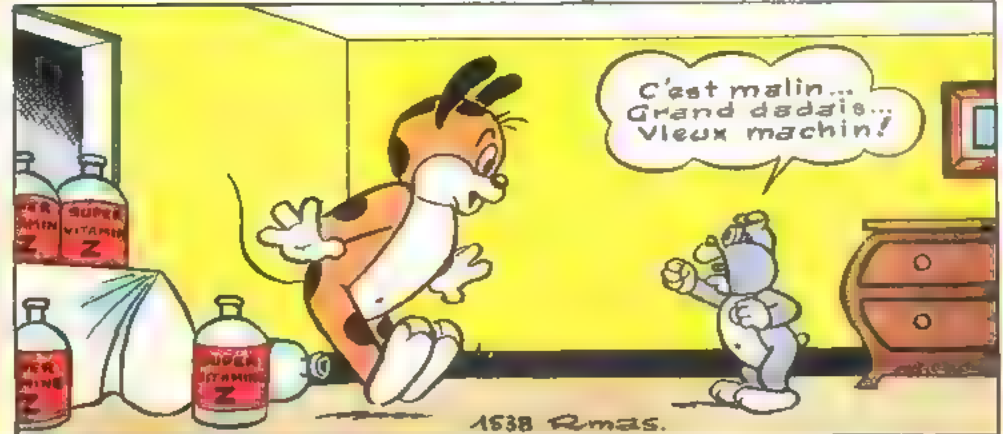
Geräte



PIFOU...



© Ed. VAILLANT Paris

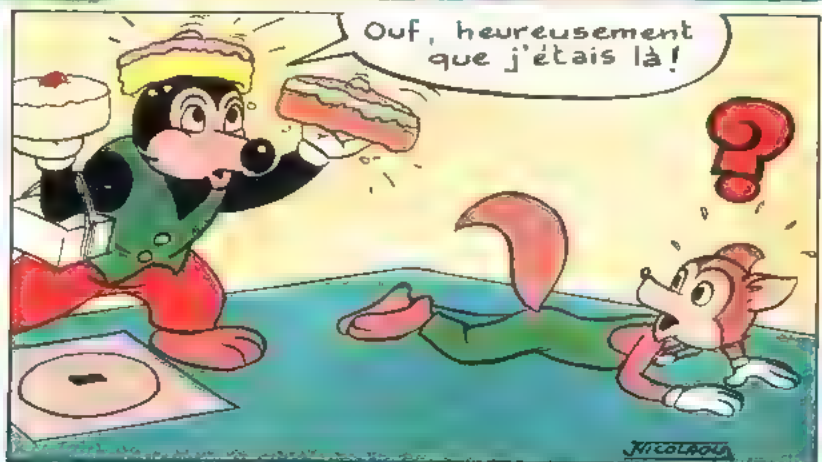
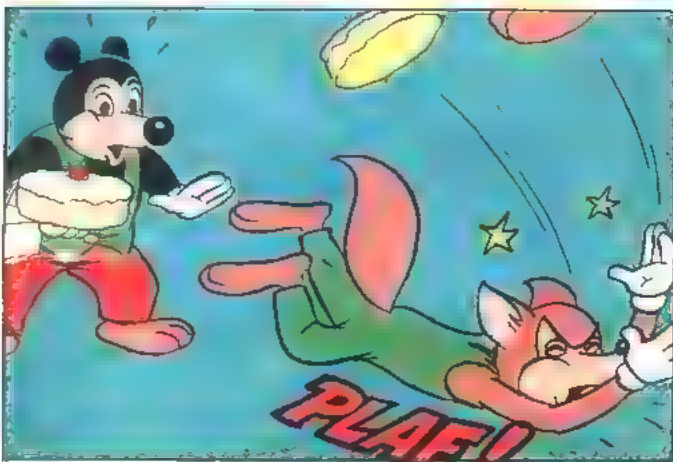
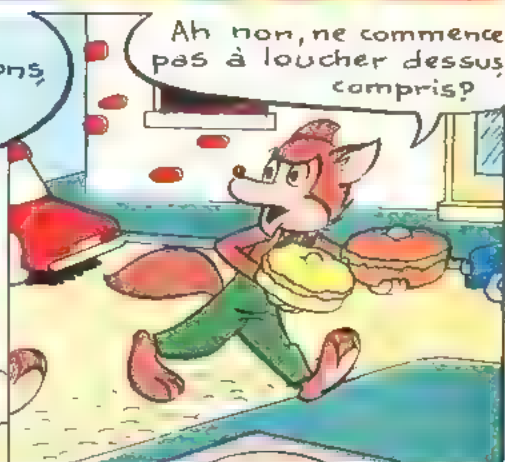
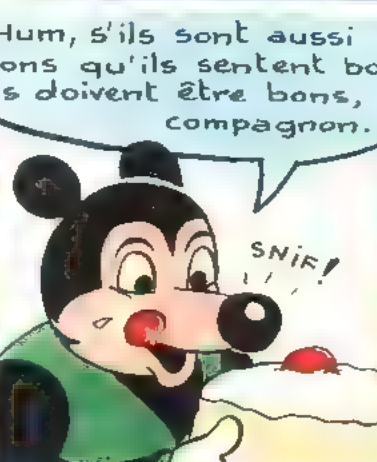
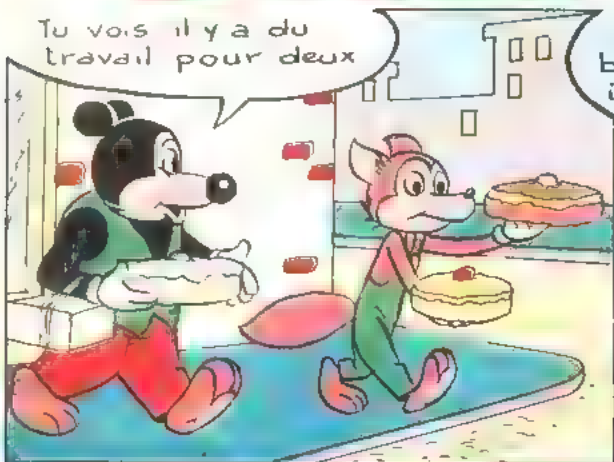




PLACID et MUZO



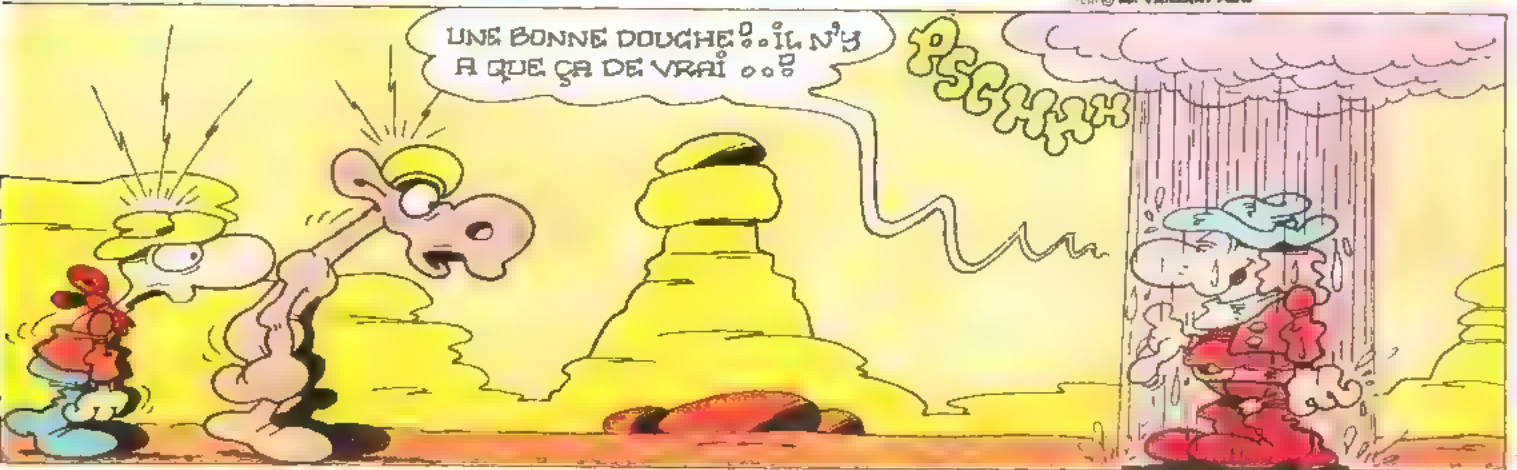
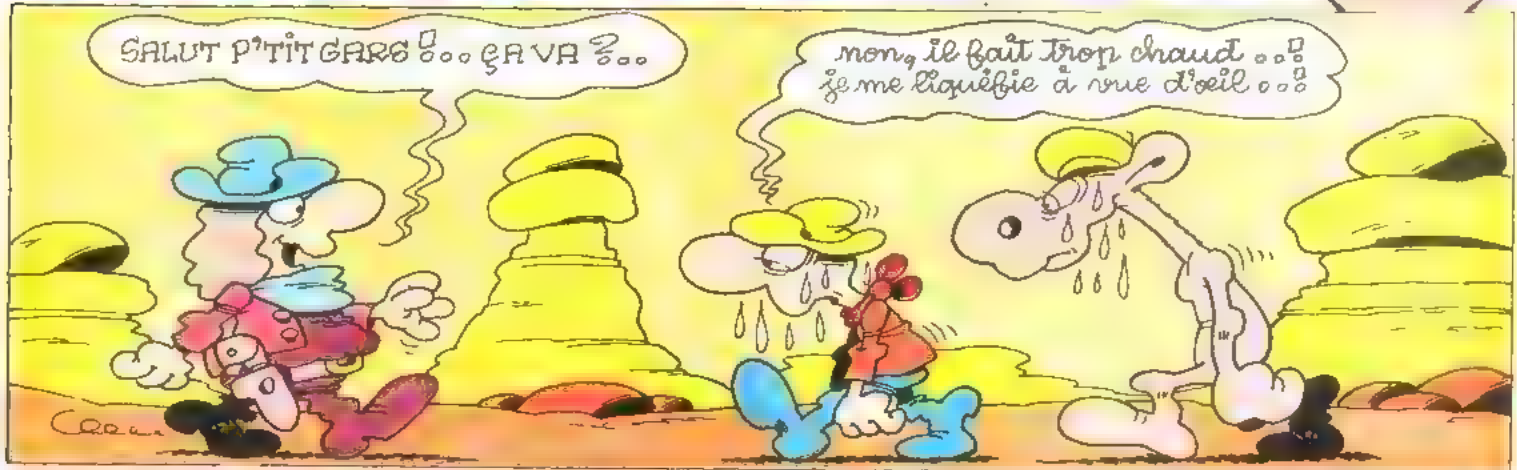
D'APRÈS LES
PERSONNAGES DE
C. ARRAT, SCÉNARIO
ET DESSINS DE
J. NICOL AU



HORACE

Cherhal
de l'ouest

DE
poirier

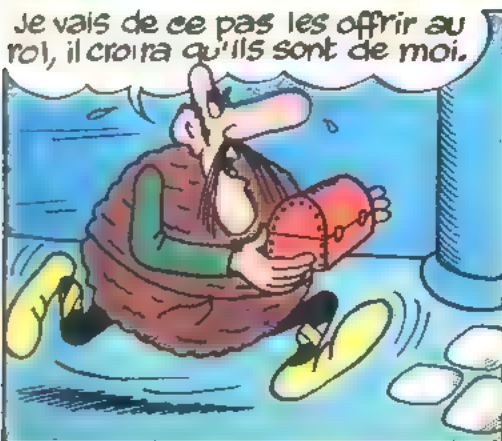
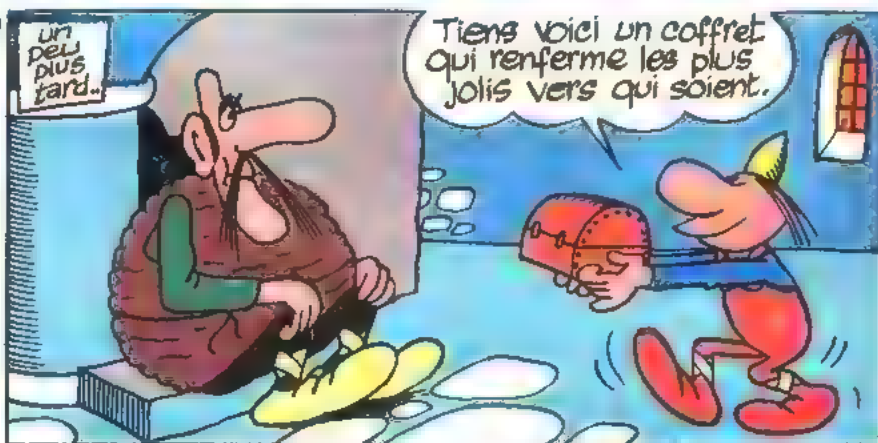
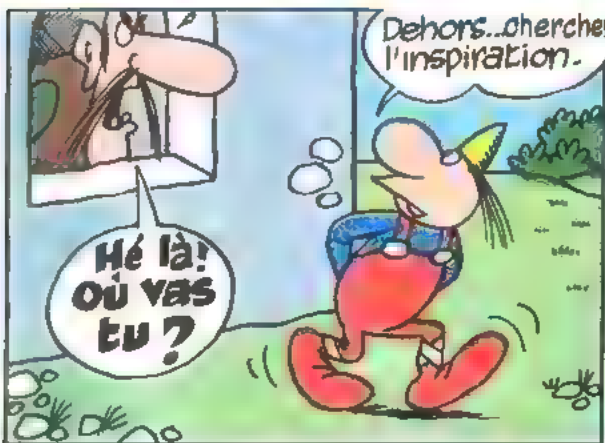


DICENTIM le petit Franc

par KAME

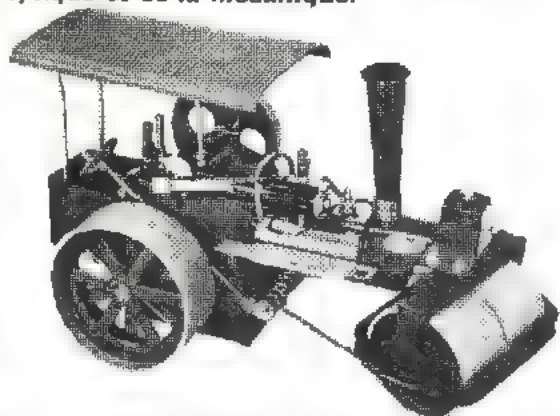


1538 © M. VAILLANT Paris



LES MACHINES A VAPEUR

pour vous amuser en apprenant les principes universels de la physique et de la mécanique.



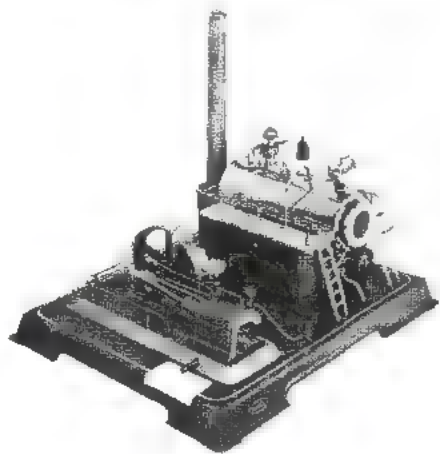
ROULEAU COMPRESSEUR A VAPEUR

Très réaliste de collection. Chaudière laiton 45x150 mm, niveau d'eau, cylindre à double effet en laiton, permettant marches avant et arrière et débrayage, soupape de sûreté, sifflet, volant de direction à chaîne, chauffage par combustible solide. Durée de marche : 15 minutes. Longueur : 320 mm.

D 36 ROULEAU A VAPEUR complet F 198,00

D 40 TRACTEUR A VAPEUR

Même à la place que le rouleau compresseur... F 198,00



MACHINES A VAPEUR SUR PLATEAU

Chaudière en laiton avec niveau d'eau, soupape de sûreté, volant de commande à deux étages, sifflet. Chauffage par combustible solide.

D 16. Cylindre fixe action double. Chaudière 55x135 mm, socle 260x310 mm F 174,00

D 20. Cylindre fixe action double. Chaudière 65x160 mm, socle 300x350 mm F 258,00

D 24. Cylindre fixe action double Chaudière 80x170 mm, socle 340x420 mm F 418,00

D 32. Deux cylindres fixes action double. Chaudière 100x230 mm, socle 420x520 mm, deux manomètres, deux robinets admission vapeur, un régulateur centrifuge, une pompe à eau, une transmission pour machines-outils, chauffage électrique 220 V, 1500 W F1200,00

Demandez notre DOCUMENTATION GENERALE N° 25

Véritable guide du modéliste, comportant 156 pages, dont 4 en couleurs. Plus de 1 000 illustrations. Envoi franco contre 5 F.

A LA SOURCE DES INVENTIONS

60, boulevard de Strasbourg, PARIS (10°)

Magasin pilote — Conseils techniques — Service après-vente

Pour vos règlements : LA SOURCE S.A.R.L. — C.C.P. 33139-91 La Source



Octobre 1940, la Royal Air Force fait ses comptes après la bataille d'Angleterre... Les Spitfire et Hurricane ont triomphé, mais il est clair que, face à ses adversaires présents et à venir, le Hurricane Mk1 "ne fait plus le poids"...

Ainsi commence l'une des passionnantes histoires d'une longue série dédiée à l'aviation 39/45

Des histoires authentiques racontées et illustrées par un spécialiste... et éditées par "Matchbox" un spécialiste lui-aussi.

Chaque histoire est accompagnée d'une très riche documentation : photos d'époque, fiche technique illustrée... et banc d'essai complet d'une maquette "Matchbox" au 1/72^e comprenant des conseils de montage et de transformations aisément réalisables à partir de la maquette de base des possibilités de colorisations différents de ceux indiqués dans les boîtes... des astuces permettant de faire soi-même des décalcomanies introuvables dans le commerce...

Bref, une mine d'or pour tous ceux qui se passionnent pour les maquettes soigneusement étudiées ou qui s'intéressent simplement à l'histoire de l'aviation.

Comment vous les procurer ?

Pour recevoir les 10 premières "histoires au 1/72^e", il suffit d'adresser vos nom, prénom et adresse complète (écrits très lisiblement) à :

PUBIILETTRES - Service PF - "MATCHBOX".

4, rue du Chemin de Fer - 60200 COMPIÈGNE.

en joignant 3 timbres à 80 centimes

Matchbox vous fait cadeau du reste !

Et cette offre spéciale est valable jusqu'au 1^{er} février 1975



Matchbox recommande les peintures Humbrol.

LA SEMAINE PROCHAINE

RAHAN

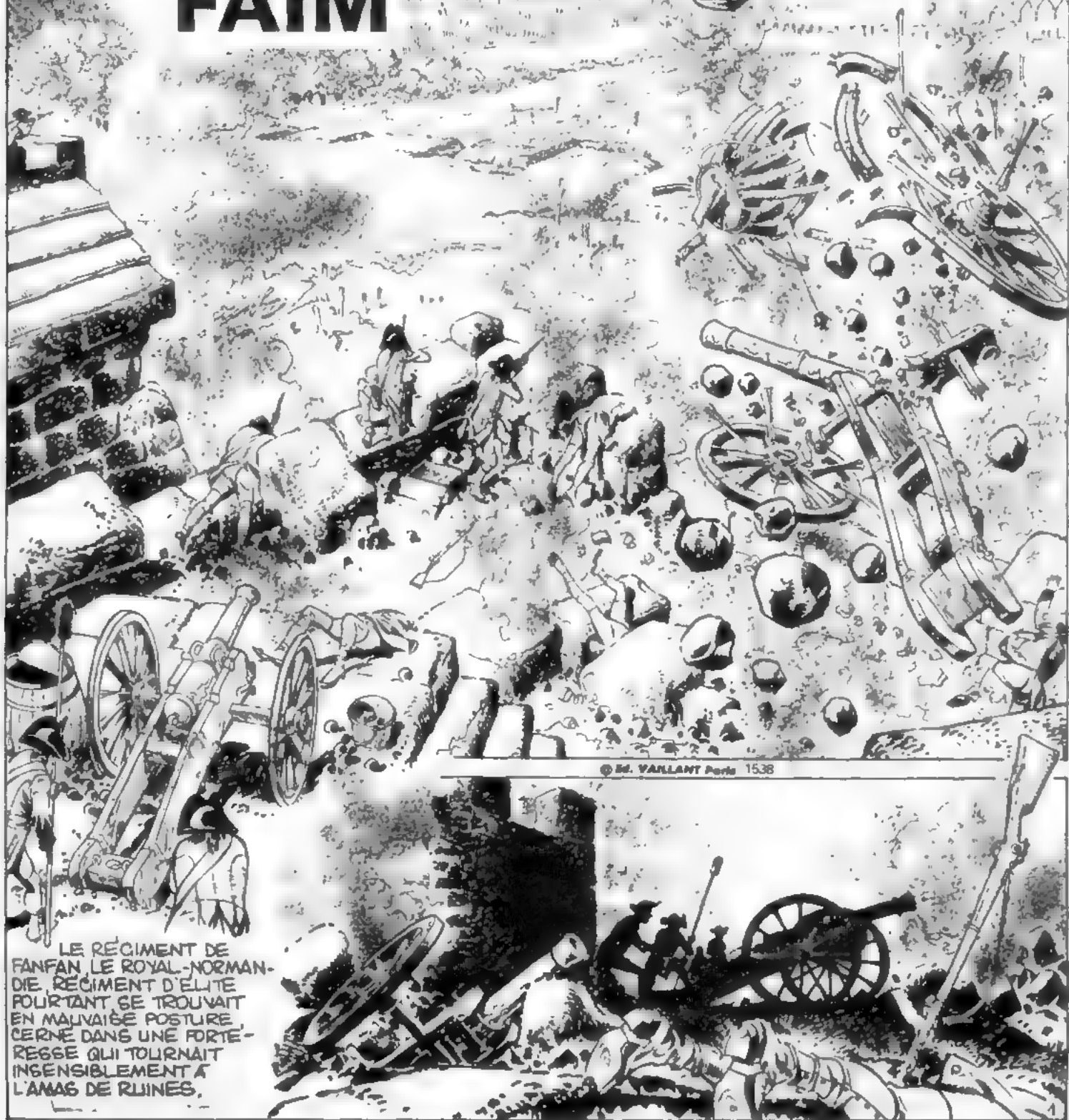


L'ARME TERRIFIANTE

SCENARIO : SANI.
DESSIN : GATY

EN CE TEMPS-LÀ, FANFAN LA TULIPE FAISAIT LA GUERRE,
DU CÔTÉ DU LUXEMBOURG, POUR LE COMPTE DU ROI.
CAR, CHACUN LE SAIT, LES ROIS FONT FAIRE À D'AUTRES
LES GUERRES QU'ILS DÉCLARENT.

LA GRANDE FAIM



© Ed. VANLANT Paris 1538

LE RÉGIMENT DE
FANFAN, LE ROYAL-NORMAN-
DIE, RÉGIMENT D'ÉLITE
POURTANT SE TROUVAIT
EN MAUVAISE POSTURE,
CERNE DANS UNE FORTE-
RESSE QUI TOURNAIT
INGENSIBLEMENT À
L'AMAS DE RUINES.

LE MORAL DE LA TROUPE N'ÉTAIT PAS AU BEAU FIXE.

J'EN AI PLUS QUE MARRE DE TIRER
SUR CES GENS. APRES TOUT,
ILS NE M'ONT RIEN FAIT.

ELIX AUSSI, MON VIEUX
BOUDU-MANGE-TOUT,
DOIVENT EN AVOIR ASSEZ
DE TE TIRER DESSUS.

MALHEUREUSEMENT C'EST
LA UNE DES ABSURDITES DE
LA GUERRE - VOUS ALLEZ
CONTINUER À VOUS CA-
NARDER ET, PEUT-ÊTRE
JUSQU'À CE QUE
MORT SEN-
SINE...

ILS SE CANARDÈRENT EN EFFET DES SEMAINES
DURANT...

1538 ● BL. VARIANT Paris

... SI LONGTEMPS EN TOUT CAS, QUE
LES VIVRES VINRENT À MANQUER
DANS LA FORTERESSE FRANÇAISE
ASSIÉGÉE.

SOLDATS, NOUS ALLONS
DEVOIR CONTINUER À
NOUS BATTRE LE
VENTRE VIDE.

MAIS QU'IMPORTE, LE PRINCIPAL
EST D'AVOIR, À DÉFAUT DE VICTI-
AILLES, À SE METTRE SOUS LA
DENT, DE LA POUDRE ET DES BOU-
LETS POUR CARNIR LA QUELLE DE
NOS CANNONS!

JE DONNERAIS TOUTS SES
BOULETS
POUR UN SEUL
POULET, FOI DE
FANFAN!

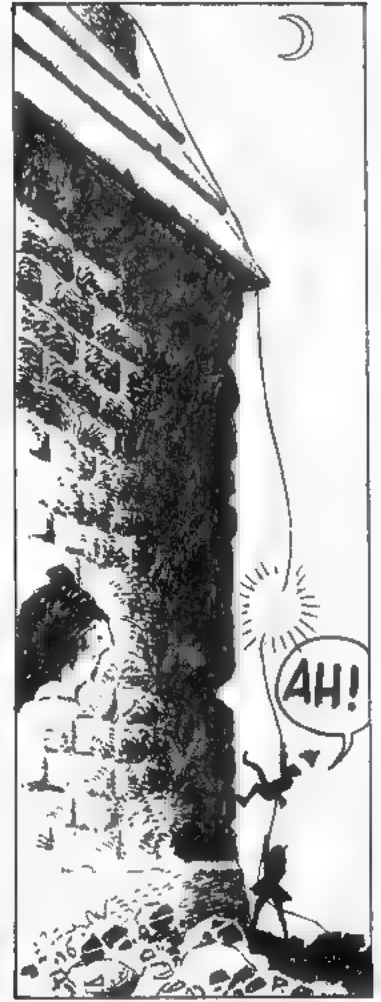
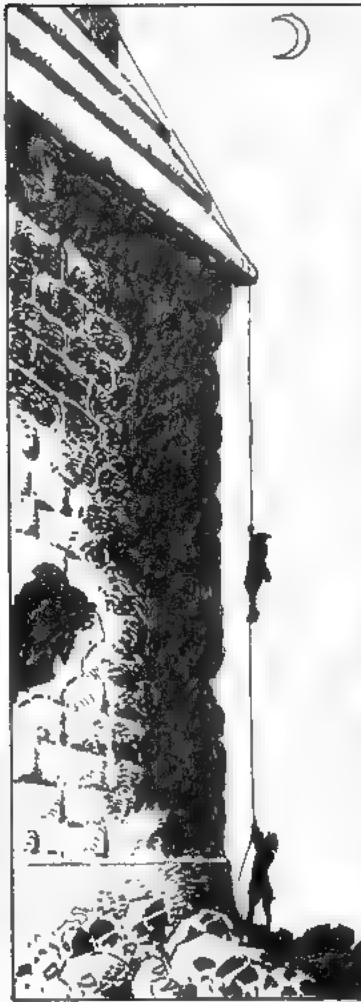
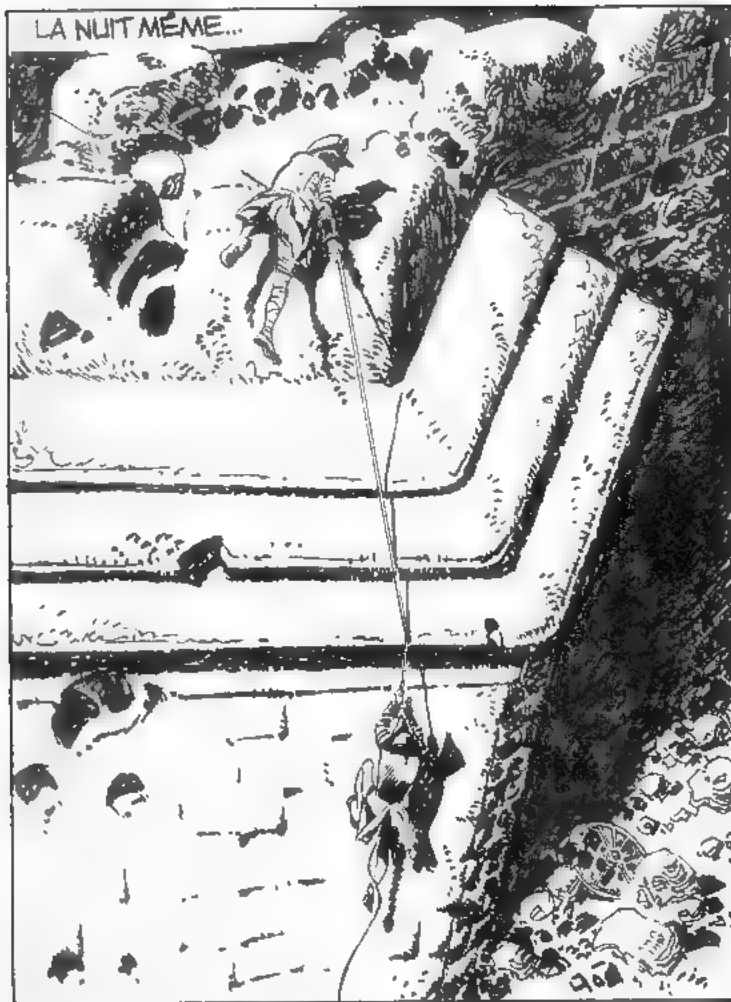


© M. VAILLANT Paris 1638









1538 © Ed. VAILLANT Paris

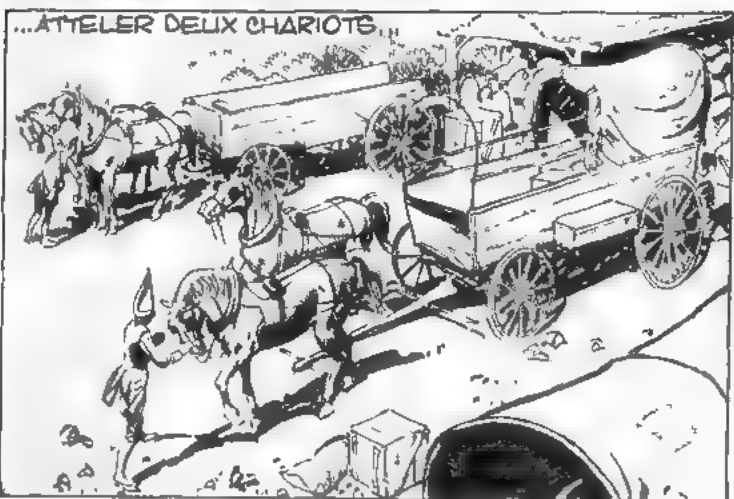




1538 © Ed. VAILLANT Paris



© Ed. VAILLANT Paris 1538



...ET RECAGNER LA FORTERESSE
ASSIEGEE SOUS LE COUVERT
DES UNIFORMES EMPRUNTES...



AMIS !



ÇA VA !
PASSEZ !

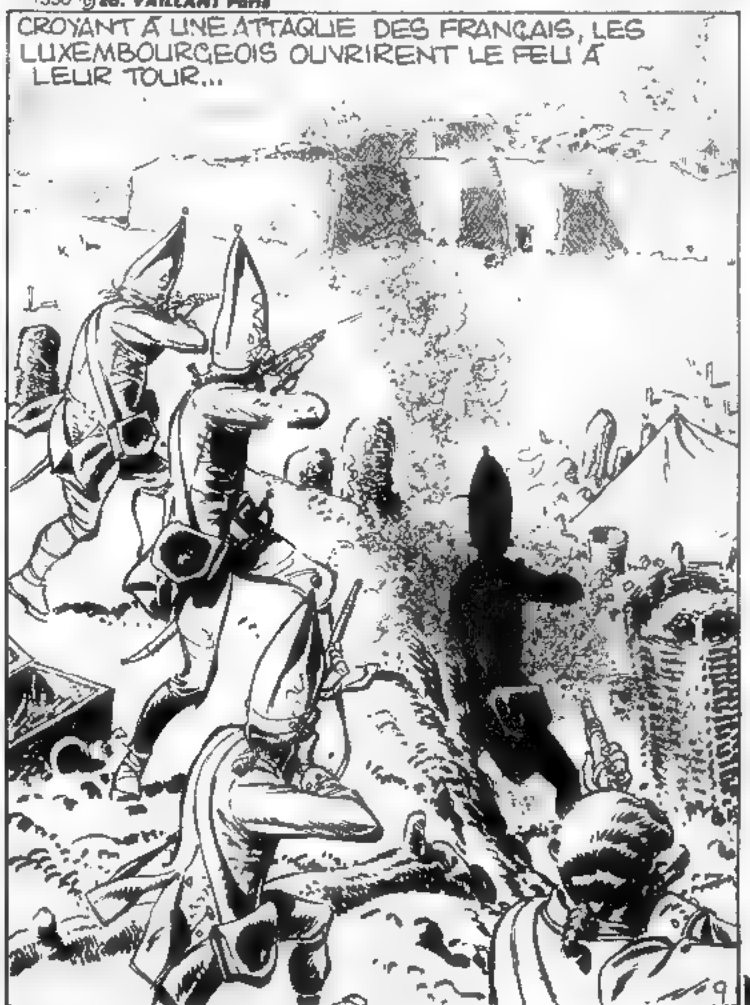
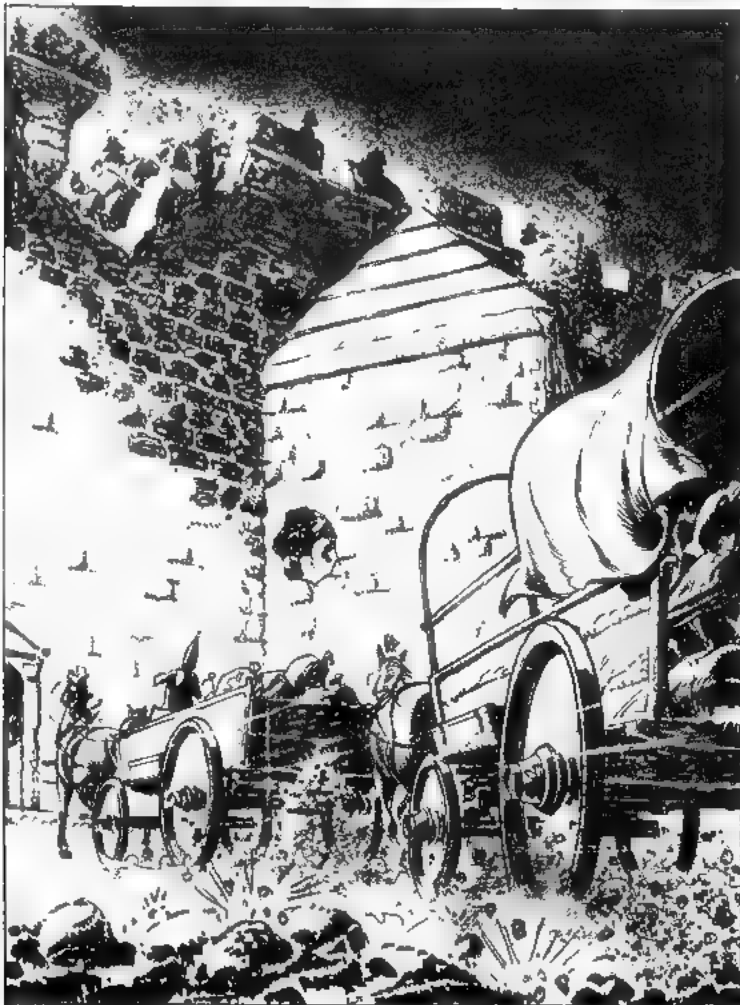
FANFAN ET BOULDI TOUCHAIENT AU BLIT LORSQUE...

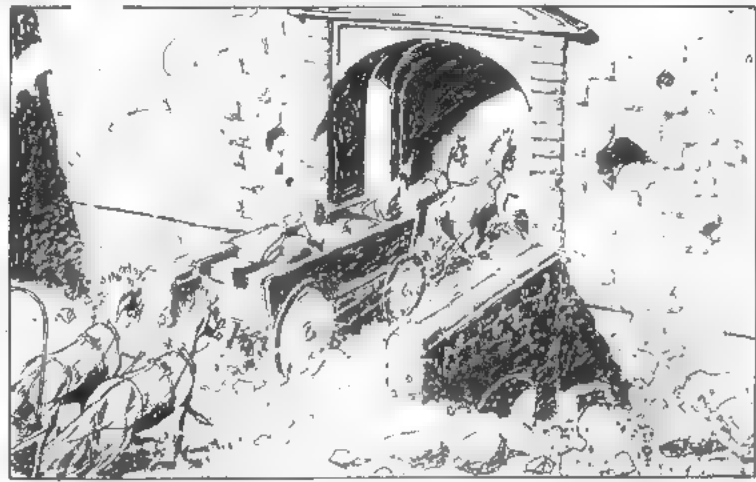
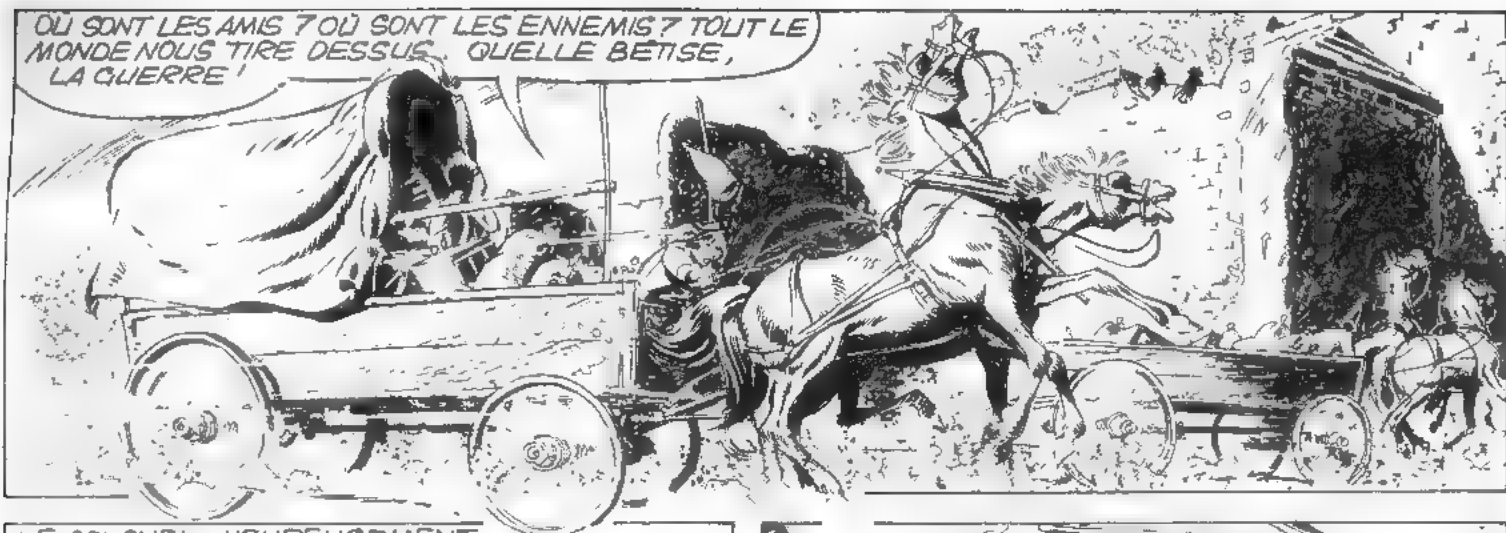
ALERTE



1538 © Ed. VAILLANT Paris

CROYANT À UNE ATTAQUE DES FRANÇAIS, LES
LUXEMBOURGEOIS OUVRIRENT LE FEU À
LEUR TOUR...





© Ed. VAILLANT Paris 1538



ENIGME

PAR MOALLIC
ET CRESPI



Suivez Ludo dans son enquête et découvrez les indices qui vous révéleront les clefs de l'énigme. Ouvrez l'œil et le bon.

Des feux imprévus s'allument à Bouzu-les-Bains. Fermes, forêts, maisons ou voitures brûlent au gré d'un mystérieux pyromane

La police locale n'a pas encore mis la main sur le malfaiteur. Le comte Arnold Rebour fait venir Ludo à la fois pour être protégé et pour chercher le coupable.



1. Ludo vient d'arriver dans la soirée à Bouzu les-Bains et demande son chemin à un fermier occupé à emplir sa grange de paille



Le comte A. Rebour vit seul avec son valet Joseph. Celui-ci, qui ne paraît pas très stylé, vient au devant de Ludo.



2. Le comte est un grand collectionneur et un amateur passionné de timbres. Il montre à Ludo ses richesses.



Il pense que le pyromane, connaissant les responsables de la police locale, peut facilement leur échapper



3. Après le repas, la conversation s'est prolongée fort tard dans la soirée et le comte regagne son lit.



Puis Joseph va conduire Ludo dans la chambre qu'il occupera tout le temps que durera l'enquête.



4. Ludo espère passer une bonne nuit dans cette belle résidence à proximité d'un charmant village.



Vers 5 heures du matin, la sirène d'alarme retentit au village, le réveillant brutalement



5. Ludo s'est précipité dans la chambre du maître des lieux et le tire de son sommeil



Le comte s'habille en toute hâte, alors que Joseph réveillé par la sirène arrive à son tour



6. Les deux hommes courent vers la voiture du comte qui est toujours face à l'entrée du jardin



Mais lorsqu'ils atteignent la ferme dont la grange est en feu, le comte pousse un cri de surprise



7. Les pompiers s'activent à éteindre le feu qui a déjà commencé à mordre sur la ferme

Le fermier du comte est désespéré mais Ludo est déjà troublé par quelques constatations



8. Ludo commence sa petite enquête en interrogeant les paysans qui ont été attirés par l'incendie



Les réponses qu'il obtient ne lui apprennent pas grand chose, pourtant le comte, lui, a des soupçons



9. Le lendemain le comte qui doit se rendre à la ville, à cent kilomètres de là, dépose Ludo au village



Notre ami converse avec le garde champêtre qui pense que l'imprudence des vacanciers est cause des sinistres.



10 C'est alors qu'un paysan arrive à bicyclette, annonçant qu'un nouveau feu vient de se déclarer



Ludo regagne le château pour réfléchir. Il ne croit pas à l'hypothèse du garde champêtre.



11. Ludo fait les cent pas dans le jardin lorsque le comte arrive, de retour de la ville



Tous deux repartent aussitôt vers les lieux du nouveau sinistre pour constater les dégâts.



12 Dans la matinée du lendemain, Ludo décide de réunir les principaux intéressés au café du village



Fort complaisamment, Ludo offre des cigarettes à tout le monde et commande les apéritifs



13 La discussion sur ces incendies est assez mouvementée et chacun émet son opinion.

Mais le comte commence à s'énervier et Ludo estime qu'il est maintenant temps, pour lui, de parler



14. Il commence donc par présenter au comte sa note de frais... Puis il donne les résultats de son enquête.

Cinq indices n'ont pas échappé à Ludo. Le lecteur perspicace les aura remarqués.

1. Chez le comte, à son arrivée.
2. Lors du réveil du comte.
3. En regagnant la voiture du comte.
4. En montant dans la voiture.
5. En repartant en voiture pour aller voir le feu.

QUELLE EST DONC LA CONCLUSION DE LUDO ?

COIN DES BLAGUES

Rentrant chez lui à la fin d'une journée de travail harassant, un père demande :

— Qu'est-ce que vous avez fait aujourd'hui, mes petits ?

— Moi, j'ai lavé la vaisselle après le déjeuner, dit Jacqueline.

Moi, j'ai essuyé la vaisselle, déclare Nicole.

— Et toi, Pierrot, qu'as-tu fait ?

— Moi, j'ai ramassé les morceaux !

B. MASTEAU (Grézillac).



— Alors ? Il vibre toujours ce moteur ?



Ils ont un de ces moral cette année !



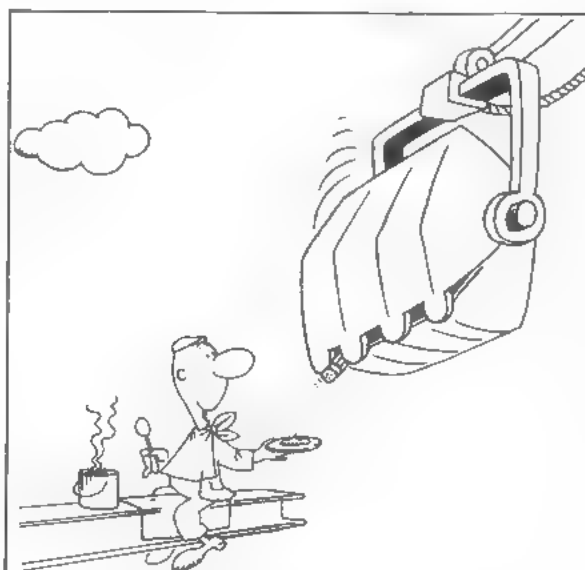
— Crois-tu que cela va nous permettre de passer longtemps inaperçus ?

A la nuit tombée, deux campeurs lisent sous leur tente à la lueur d'une lampe. Bientôt, harcelés par les moustiques, ils décident d'éteindre et de s'endormir.

Quelques instants plus tard, l'un des campeurs aperçoit un ver luisant et réveille son camarade.

— Chut, tais-toi, il y en a un qui nous cherche avec une lanterne.

J. DALAMITZA (Bucarest).



— Merci Paul, ça ira pour le sel...

Solution de l'enigme LUDOVIC p. 31.

J'AI NOTÉ
5 DÉTAILS PRÉCIS !



1. Le comte a une loupe puissante pour examiner ses timbres. Ludo pense à la suggestion du garde, parlant d'un morceau de verre au soleil.

2. Lorsque Ludo réveille le comte, il y a trois roses dans le vase, alors qu'à son coucher il n'y en avait que deux. Le comte est donc sorti la nuit et a machinalement cueilli cette fleur.

3. En sortant pour aller voir l'incendie, la voiture du comte n'est plus située à la même place que la veille, et il y a une rose de moins au rosier ; le comte l'a donc utilisée dans la nuit.

4. Lorsque Ludo monte pour la seconde fois dans la voiture du comte, il constate qu'il n'y a plus qu'un bidon d'essence derrière le siège, alors qu'il y en avait deux précédemment.

5. Il constate également que le compteur kilométrique marque 5804 kms contre 5792 la veille, ce qui indique que le comte n'a pas pu aller à la ville située à 100 kms de là.

Tous ces indices montrent clairement que le comte a menti et ne s'est jamais trouvé là où il prétendait être lorsque les incendies se déclaraient. Ludo ne peut que conclure que c'est lui le maniaque qui a mis le feu à sa propre ferme pour écarter les soupçons.

LE DÉS PROSSIB

texte
COTHIAS

dessine
HUESCAR

PHILIPPE VI DE VALOIS EST ROI
DEPUIS UN AN.
SON ACCESSION AU TRÔNE, CONTESTÉE
PAR LE JEUNE EDOUARD III D'ANGLE-
TERRE SERA À L'ORIGINE DE LA SECONDE
GUERRE QU' RAVAGERA LA FRANCE POUR
CENT NOUVELLES ANNÉES...



MAIS L'HISTOIRE SUIT SON COURS... EN CETTE BELLE JOURNÉE DE JUIN TREIZE CENT VINGT-NEUF, AUX ALENTOURS D'AMENÈS, CE N'EST ENCORE QU'ÉLIX TOURNOIS ET JOUTES GALANTES QUI OPPOSENT LES FRANÇAIS AUX BARONS D'OUTRE-MANCHE.



LE JEUNE ROI ÉDOUARD A RENDU SON HOMMAGE DE VASSAL À PHILIPPE, D'UN ASSEZ MAUVAIS CŒUR, UNE SEMAINE PLUS TÔT ET LA RIVALITÉ QUI COMMENCE À PESER ENTRE LES DEUX ROYAUMES S'AFFIRME DÉJÀ AU COURS DES AFFRONTMENTS.



LES CHEVALIERS FRANÇAIS ONT-ILS JAMBES SI FRÊLES QU'ILS VOLENT CUL PAR DEVANT TÊTE À LA MOINDRE ESTOCADÉ?

AH, ÂH, AAH!
JE NE SUIS POINT VENU
DE MES TERRES ANGLAISES
POUR COMBATTRE DES FEM-
MES! QU'ON ME PRÉSENTE
ENFIN QUELQU'UN À MA
MESURE!

© Ed. VAILLANT Paris 1538



PAR D.EU! VOTRE CHAMPION ABAT MES PRINCES
FRANÇAIS COMME MOUCHES, MON COUSIN!
PLUS DE DIX, ONT DÉJÀ V.DÉ LEURS ÉTÈRS.
N'Y A-T-IL PAS, DESSOUS CES TROP
BRILLANTS TRIOMPHES,
QUELQUE SOR-
CELLERIE?

PONT DE SORCEL-
LERIE, MON COUSIN, JE L'ASSURE.
LE BARON DE YARDSTONE
EST DE FIER SANG SAXON!
IL POSSÈDE GRANDE
FORCE ET IL EST FORT
HABILE À JOUER DE
SA LANCE...

DES
MUSCLES DE PAR-
TOUT NE VALENT PAS
GRAND-CHOSE SANS UNE
ONCE DE CERVELLE MON
GENTIL SIRE...
JE N'AI POINT TROP LA
FAÇON QU'À VOTRE SOLDARD
DE SE MOQUER AINSI DE
CEUX QU'IL MET À MAL!



EH QUOI, COMTE DE CHAUNAY!
LA CERVEILLE NE FAIT POINT LA VERTU
D'UN SOLDAT ET C'EST LE DROIT DU
FORT QUE DE RAILLER LE FAIBLE!

MAIS QUE NE RELEVEZ-VOUS
VOUS-MÊME LE DÉFI!
VOUS NE PARAISSEZ PAS NON
PLUS AVARE DE MUSCLES...

ON DIT QUE VOUS ÊTES
FORT ADROIT À TOUS
CES SPORTS...

JE VOUS
L'INTERDIS, BEN,
ROBERT...

J'AI TROP BESOIN DE
VOS CONSEILS DE PAR
POUR RISQUER DE VOUS
PERDRE...

ET PUIS DAILLEURS,
VOYEZ! LA PLACE
EST DÉJÀ PRISE!

PAR LE
SANG DIEU!
VOILÀ UNE RICHE
IDÉE, SIRE!
ET JE M'EN VAIS DE
SUITE MONTRER À
CE FAQUIN...

PRENEZ GARDE,
MONSEIGNEUR!
CET HOMME-LÀ
SEMBLE NE LES
ARMES À LA
MAIN...

RENONCEZ,
MESSIRE!
IL EST TROP
FORT POUR
VOUS!

IL NE SERA PAS DIT QUE MOI
COMTE D'AMENS, ME LAISSE-
RAI NARGUER SUR MES TERRES
PAR L'ANGLAIS!
JE VOUS LE DIT, MORDEU,
IL VA CHANGER
DE TON.



AH, AH, AH!
LE FIER
JEU DE QUILLES
QUE VOILÀ!
CES FRANÇAIS
DÉGRINGOLENT
DES QU'ON SOUFFLE
DESSUS!
AH AH AH!

© Ed. VAILLANT Paris 1538

TU NE M'AS POINT ENCORE
VAINCU, YARDSTONE!
FLAMBERGE
AVEC MOI.



TAILLE HAUT!
TAILLE HAUT!
AH, LA JOUE
CJURÉE!

TU
RENDRAS
GORGE,
CHAROGNE!



1538 © M. VAILLANT Paris

CETTE FOIS,
C'EN EST ASSEZ!
JE SUIS LASSÉ DE CES
PAUVRES HORS-D'ŒUVRE!
QU'ON M'APPORTE
LE GROS DU
GIBIER!



ALLONS, UNE DERNIÈRE FOIS!
QUI, PARMI CES FLEURONS DU ROYAUME
DE FRANCE, VEUT RELEVER
LE GANT?

JE VOUS
EN PRIE, SIRE,
SOUVENEZ-VOUS DE VOS
PROPRES DISCOURS. PLUS
ENCORE QUE DE ROBERT,
LA FRANCE A BESOIN DE
VOUS! NOUS AVONS DÉJÀ
PERDU TROP DE ROIS EN
SI PEU D'ANNÉES ET...

LAISSEZ
MOI,
SÉNÉCHAL!
JE M'EN VAIS FAIRE
CESSER LES RI-
RES DE CE
MANANT!

MESSIRES,
REGARDEZ!





ME FEREZ-VOUS LA GRÂCE DE ME VOULOIR COMBATTRE ?

TOUJOURS PRÊT, MON PRINCE !
MA LANCE EST À VOTRE SERVICE...



© Ed. VAILLANT Paris 1538

UN INSTANT, CHEVALER !
DIREZ-VOUS VOTRE NOM ?
LES RÈGLES DU
TOURNOI...

PARDONNEZ-MOI, MAIS MON NOM NE
PLAIRAIT PAS BEAUCOUP À ENTENDRE...
JE SUIS UN CHEVALER ERRANT DE
PAR LE MONDE...

MAIS JE JURE DE N'ÊTRE
POINT INDIGNE DE
COMBATTRE !

VIENDRAS-TU,
CHEVALER !
MA LANCE
S'IMPATIENTE
DE GÔTER
DE TON
SANG !



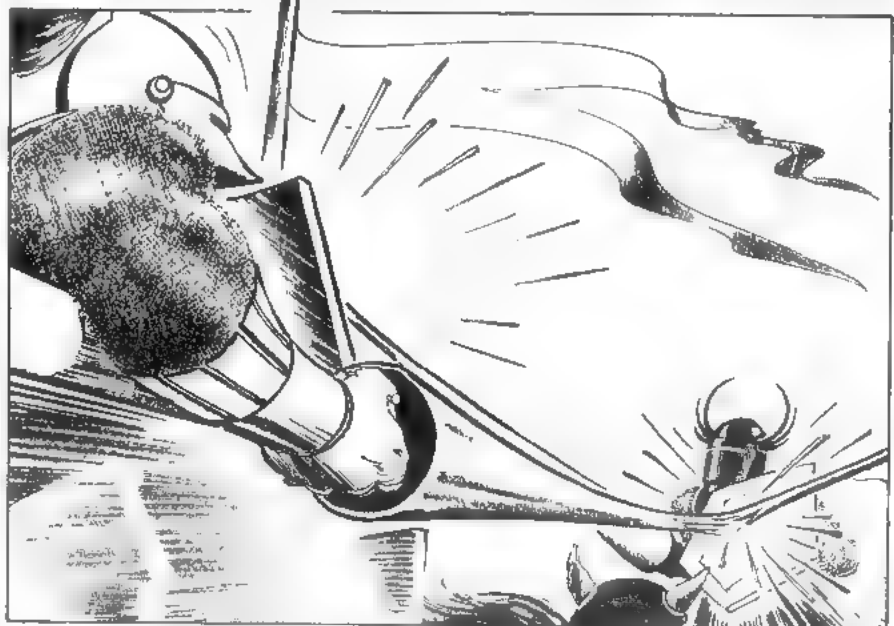
ALORS,
CRAINS QU'ELLE NE
SE RETOURNE CONTRE
TOI, DE N'ÊTRE SA-
TISFAITE !





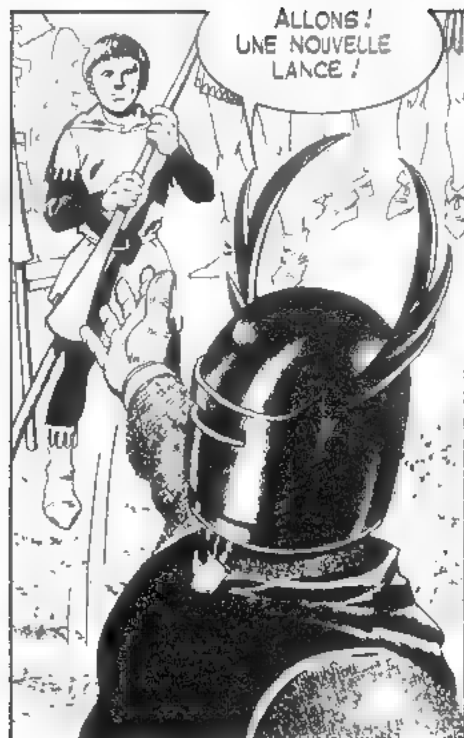
© Ed. VAILLANT Paris 1538

BEL
ÉCHANGE!
MAIS J'ENTENDS
TE FAIRE MORDRE
LA POUSSIÈRE
CE COUP-CI,
MON JOLI
CHEVALIER!



PAR LE
DIABLE!
CE GUEUX-LÀ EST
COLLÉ AU BOURRIN
QUE CEN EST UN
PRODIGE!





ALLONS!
UNE NOUVELLE
LANCE!

TROIS, QUATRE, CINQ, DIX, VINGT FOIS, LES TOURNOYEURS SE CHARGENT
S'ABORDENT, S'ENTREHEURTENT, SANS QU'AUCUN D'EUX NE CONSENTENT À LÂCHER SES
ARÇONS...



1538 © Ed. VAILLANT Paris

UNE NOUVELLE FOIS, LE
BARON DE YARDSTONE A
FAIT FAIRE VOLTE-FACE À
SA BÊTE FATIGUÉE...

SON HAUBERT DE MAIL-
LES DÉCHIRÉ PAR LES
CHOCs SUCCESSIFS, LE
FONT PARAÎTRE ENCORE
PLUS PUISSANT QU'AU
DÉBUT DU COMBAT.

IL EST COMME UNE
MACHINE À TUER, IN-
VINCIBLE...

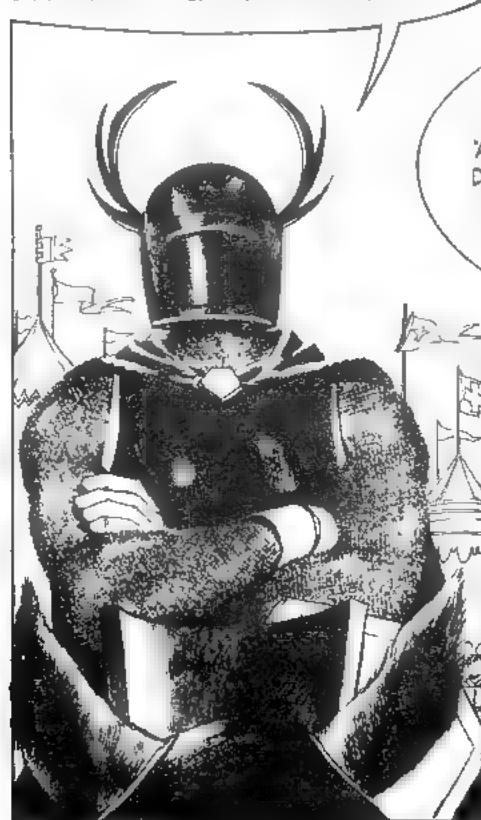
LE MÉTAL ET LA CHAIR
SEMBLENT FAIT D'UN SEUL
BLOC!



PAR S^T JEAN!
JAMAIS PERSONNE N'A PU
AINSI ME RÉSISTER!
ET C'EST VRAIMENT PLAISIR
DE LUTTER AVEC TOI!
MONTRE-NOUS DONC TES TRAITS,
L'AMI, QU'ON VOIT S'ILS SONT DE
CONNAISSANCE...
TA RENOMMÉE DOIT
ÊTRE GRANDE!

MA RENOMMÉE EST GRANDE EN EFFET,
MONSEIGNEUR, MAIS JE CRANS D'AVOIR
TROP TRISTE FIGURE, VRAIMENT, POUR
LA DÉVOILER À SI NOBLE ASSEMBLÉE...

LA FOLLE RETIENT SON SOUFFLE.
AU MILIEU DE L'ARÈNE, SÉPARÉS
DE DIX MÈTRES, LES ADVERSAIRES
S'OBSERVENT.

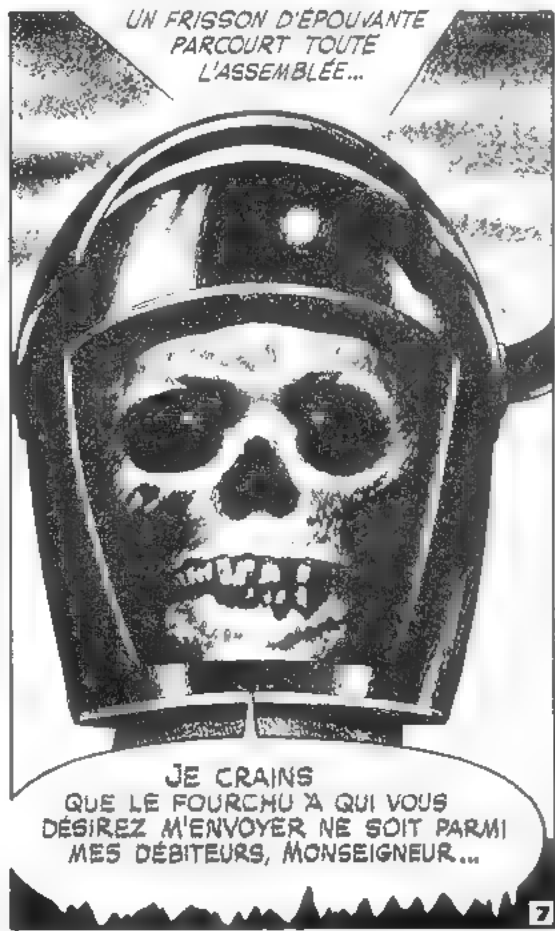


ALLONS,
POINT DE SCRUPULES,
COMPÈRE!
MÊME SI TON NEZ N'EST PAS TOUT
À FAIT OÙ IL DOIT, JE VEUX QUE LES
DONZELLES QUI SE PÂMENT DANS LES
STALES EN MORDANT LEUR MOU-
CHOIR, CONTEMPLENT TON MINOIS,
AVANT QUE JE T'ENVOIE
COUCHER AVEC LE
DIABLE!



SI TU
Y TIENS
VRAIMENT,
ADONC, MON-
SEIGNEUR!

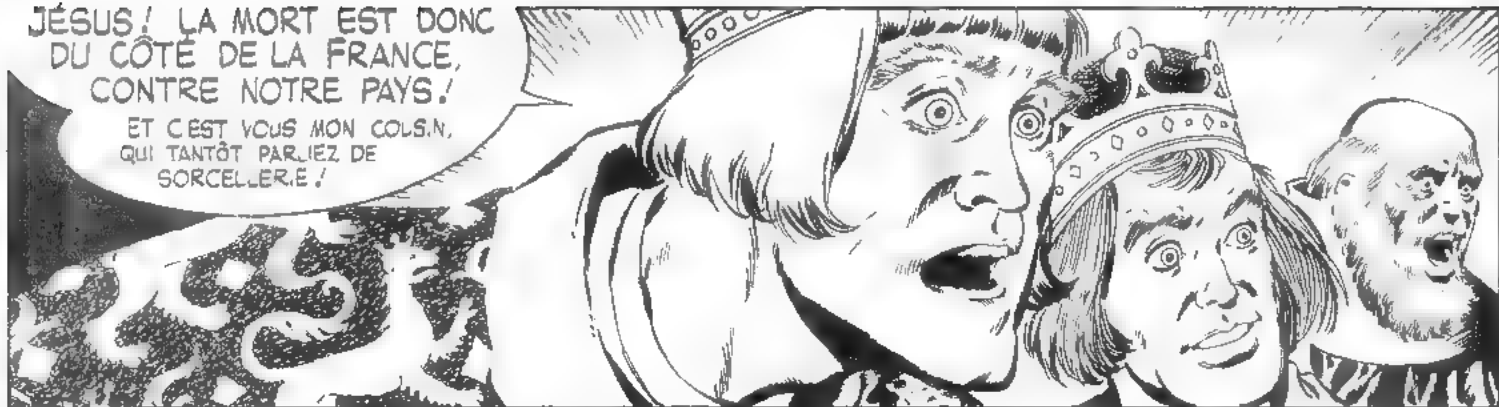
UN FRISSON D'ÉPOUVANTE
PARCOURT TOUTE
L'ASSEMBLÉE...



JE CRAINS
QUE LE FOURCHU À QUI VOUS
DÉSIREZ M'ENVOYER NE SOIT PARMI
MES DÉBITEURS, MONSEIGNEUR...

JÉSUS ! LA MORT EST DONC
DU CÔTÉ DE LA FRANCE,
CONTRE NOTRE PAYS !

ET C'EST VOUS MON COUSIN,
QUI TANTÔT PARLIEZ DE
SORCELLERIE !



WOUAF!
WOUAF!

JE DEVINE VOS PENSÉES, ROI
EDOUARD, MAIS MON DÉFI EST JUSTE !
JE NE SUIS D'AUCUN CAMP !
LE MAÎTRE QUE JE SERS SE MOQUE
DE VOS ROYAUMES ET DE VOS DIFFÉREND !
IL EST D'UN AUTRE LIEU QUI, N'A
POINT DE FRONTIÈRE !



AH, LA JOYEUSE FÊTE !
J'ATTENDAIS CE MOMENT DEPUIS B EN DES
ANNÉES, LA GUEUSE, BIEN DES ANNÉES !

AH, AH, AH !

JE T'AI SOUVENT CHERCHÉE ET J'AVAIS PEUR
QUE TU N'OSES RELEVER MON DÉFI.

MAIS TE VOILÀ ENFIN !

SIRES, LAISSEZ-NOUS COMBATTRE ET
N'AYEZ D'INQUIÉTUDES ! JE NE SUIS
PAS DE CEUX QUI CONSENTENT
À MOURIR !

1538 © Ed. VAILLANT Paris

ET AVEC UN GRAND RIRE, LE BARON DE
YARDSTONE POUSSE DES ÉTRIERS ET S'EN
VA AU PETIT GALOP PRENDRE PLACE À UN
BOUT DU CHAMP.



TU N'AS
PAS ATTENDU
CE MOMENT, IL
ME SEMBLE,
POUR AGIR DE
LA SORTE !

PLUS DE
JOLTES GALANTES
MAIS UN COMBAT À MORT !
PLUS DE LANCES ÉPOINTÉES, NI
D'ÉPÉES SANS TRANCHANT !
TOUS LES COUPS SONT PER-
MIS ! MÊME LES COUPS
DE SABOTS !



1538 © M. VALLANT Paris



PAR LA
PESTE!

© Ed. VAILLANT Paris 1938

A L'AIDE
MA JOYEUSE!
MONTRE-LUI TA
CHANSON!

L'ASSASSIN
PÊTRÉ FEE SU-
DES VELY CE COM-
BAT DE L'HOMME
CONTRE LA MORT.
LES ARMES
SENTRECHOQUENT.
L'ACIER PERCUTE
L'ACIER...

ENCORE
UN MOT, LA MORT!
COMMENT S'APPELLE
TON MAÎTRE?
QUE JE SACHE BIEN À
QUI RECOMMANDER
TES OS!

IL A
POUR NOM
LE TEMPS!

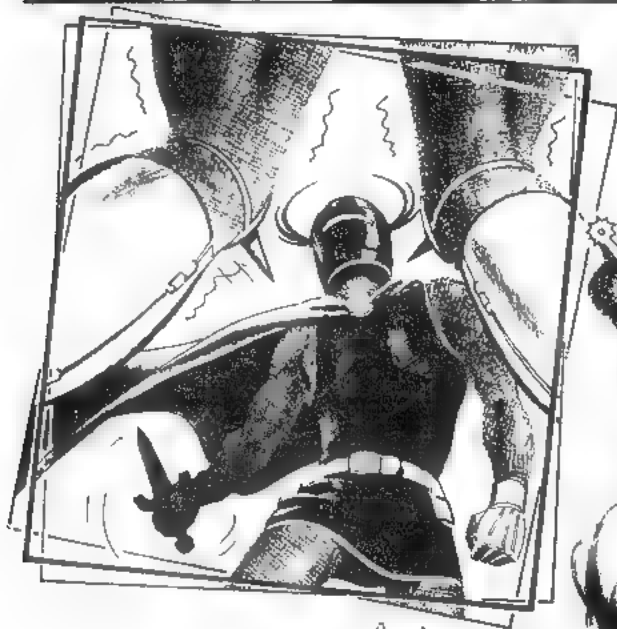


MOI, BARON DE
YARDSTONE!
JE VAIS TUER LA MORT!
JE SERAIS IMMORTEL!
IMMORTEL!
AH, AH, AH!

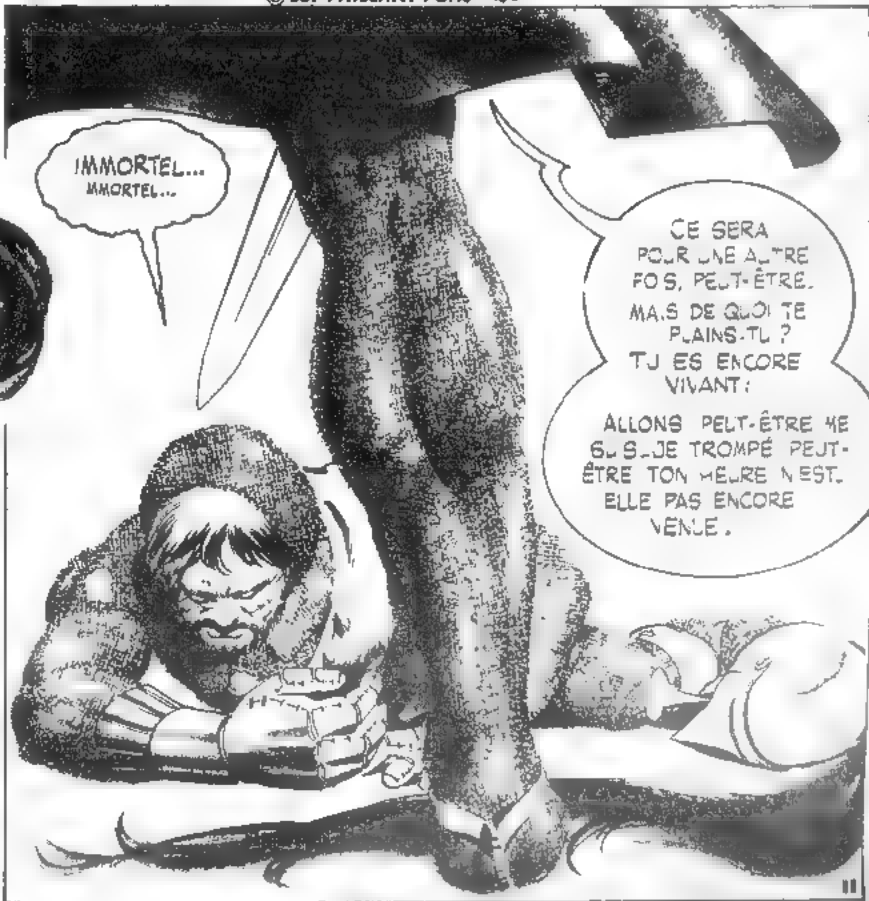


IMMORTEL!

© Ed. VAILLANT Paris



IMMORTEL...
IMMORTEL...



CE SERA
POUR UNE AUTRE
FOS, PEUT-ÊTRE.
MAIS DE QUOI TE
PLAINS-TU ?
TU ES ENCORE
VIVANT!

ALLONS PEUT-ÊTRE ME
BUS... JE TROMPÉ PEUT-
ÊTRE TON MEURE NEST.
ELLE PAS ENCORE
VENUE.

ON NE PEUT PAS
LUTTER AVEC LA MORT!

LE BARON DE YARDSTONE
NAVAIT AUCUNE CHANCE!

WOJAF!
WOJAF!
GRRR.

1538 © Ed. VAILLANT Paris

WOJAF!

TOUT
DOUX SULTAN!
TOUT DOUX, MON
BEAU!

IDIOT!
TU MAS
TRAHI!

LE COMTE
DE CHAUNAY!
QUELLE EST CETTE
SINISTRE FARCE?!

ROBERT!

PARDONNEZ-MOI,
MES SIRES, CETTE SUPERCHERIE.
N'Y VOYEZ PAS D'OFFENSES PERSONNELLES, ROI EDOUARD,
MAIS CETTE BRUTE MÉRITAIT CORRECTION! ET SEULE LA
MORT POUVAIT, PEUT-ÊTRE EN VENIR À BOUT. IL EST SANS
DOUTE REGRETTABLE QUE SON BRAS AIT FLÉCHI JUSTE
AU DERNIER MOMENT. LE COCHON EST VIVANT MAIS
NE POURRA PLUS NUIRE POUR UN BON
BOUT DE TEMPS!

FIN

LE COIN DES BLAGUES



Une aventure racontée en images, la bande dessinée ● Ce moyen d'expression, bien qu'encore discuté par certains, est reconnu par tous comme

un phénomène de notre temps, ayant un impact considérable sur la jeunesse et méritant, de ce fait, d'être étudié méthodiquement ● En France, les Editions Vaillant, fondée il y a trente

ans, au lendemain de la guerre, ont joué un rôle important dans le développement d'une production propre à notre pays ● Par l'originalité, la recherche, le souci de donner un contenu nouveau, leurs

créations se sont imposées ● A l'occasion de ce trentième anniversaire, des personnalités de grande compétence, journalistes, critique d'art, écrivains, cinéaste, conservateur, universitaires, apportent,

en toute liberté, leurs réflexions, leurs accords et quelquefois leurs réserves ● ● ● L'ensemble de ces textes constitue l'un des rares essais d'analyse abordant sous des aspects très divers le problème

des bandes dessinées ● Avec la participation de Jean ADHEMAR, Louis DAQUIN, Albert DUCROCQ, G. GASSIOT-TALABOT, J. L. RIEUPEYROUT, Antoine ROUX,

Serge SAINT-MICHEL, Gérard de SEDE, Marc SORIANO, André VOISIN ●

l'aventure & l'image

gallimard

ANONALIES

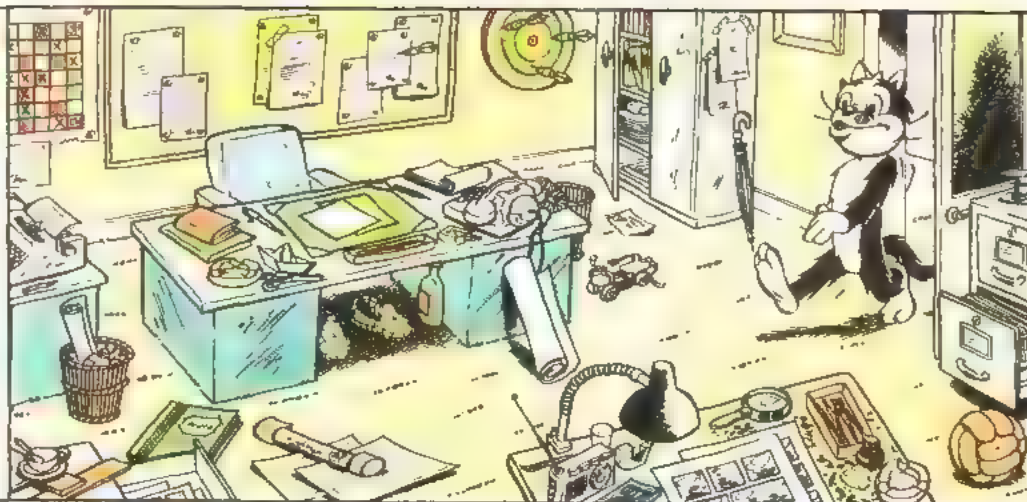
ANOMALIES

Etes-vous assez perspicace pour découvrir les douze anomalies qui se sont glissées dans cette scène ?

YANNICK -
d'après C. Arnalet et R. Mas

YANNICK -
d'après C. Arnalet Rmas

Entre ces deux scènes, le temps qu'Hercule s'en aille, sept objets ont disparus. Quels sont-ils ?



TEST

Comptez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 4, 6, 8, 9.

Un point également pour « NON » aux questions : 1, 5, 7, 10.

Faites le total de vos points, puis allez voir aux solutions ce que vous devez penser de ce total.

Etes-vous gourmand comme Placid ?

On dit que certains vivent pour manger, tandis que d'autres mangent pour vivre. Ce qui est bon a-t-il pour vous une grande importance ?

Etes-vous gourmand, gourmet ou glouton. Vos réponses à ces quelques questions vous le diront.

1. Préférez-vous, quand vous êtes puni, être privé de dessert plutôt qu'être privé de jouer ?

2. Peu importe comment et avec quoi tel ou tel plat est préparé. Ce qui compte, c'est qu'il soit bon ?

3. Etes-vous déjà monté sur une chaise pour attraper un pot de confiture en haut de l'armoire ou du buffet ?

4. Etes-vous impatient et en colère quand le repas est servi plus tard qu'à l'ordinaire ?

5. Quand vous avez des économies, achetez-vous des livres, des disques ou des jouets, plutôt que des gâteaux ou des bonbons ?

6. En rentrant de l'école, demandez-vous ce qu'il y a à déjeuner ?

7. Refusez-vous de manger, même une chose que vous aimez beaucoup, si vous n'avez plus faim ?

8. Quand on vous offre une boîte de chocolats, la cachez-vous vite pour qu'on ne vous en prenne pas ?

9. Quand on partage un gâteau en famille, mesurez-vous les parts et essayez-vous toujours d'avoir la plus grosse ?

10. Partagez-vous vos bonbons avec vos frères, vos sœurs et vos copains ?

BLAGUES

Quelques touristes visitent un musée

Le guide

Ce vase, mesdames et messieurs est vieux de quatre mille ans

Un touriste

Dites donc l'ami, il ne faudrait pas nous prendre pour des idiots Quatre mille ans ! Alors que nous ne sommes qu'en 1974

Roselyne DERSCH
(Tinquenoc)

La femme d'un paysan tombe dans un puits. Après s'être précipité à la ferme, il revient avec une bouteille d'armagnac à la main. Puis, versant un verre il le tend à sa femme et lui dit

Tiens, bois un coup, ça te remontera !

Murielle TOLLARD

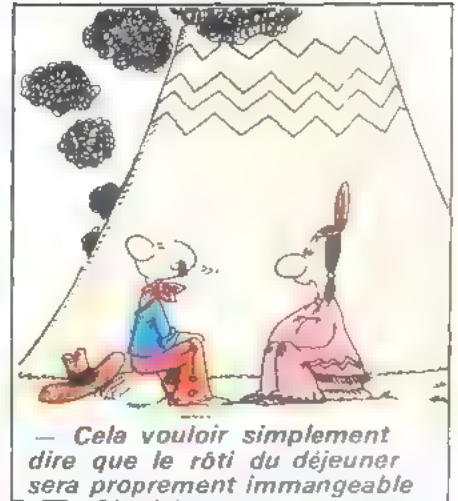
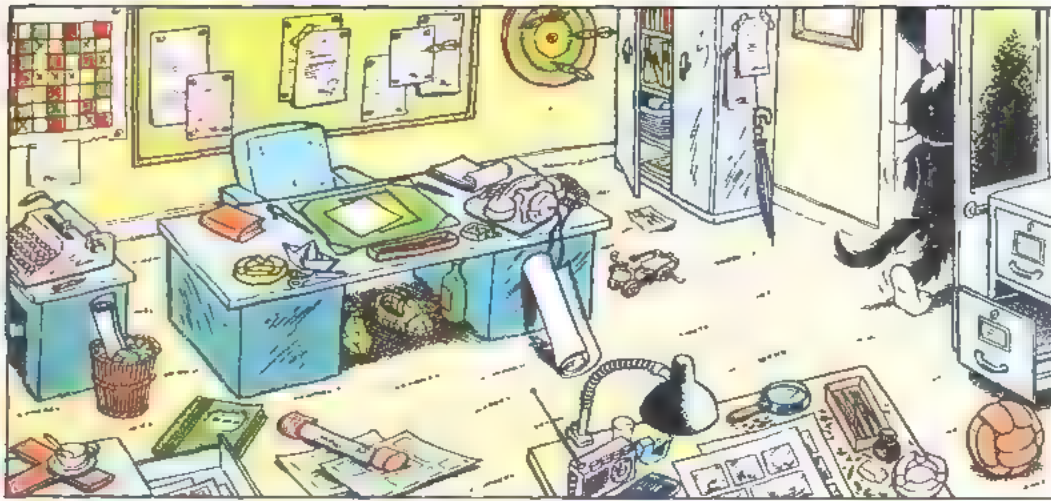
Un homme rencontre un camarade à la mine triste. Il engage la conversation

- Ça va ?

Non !

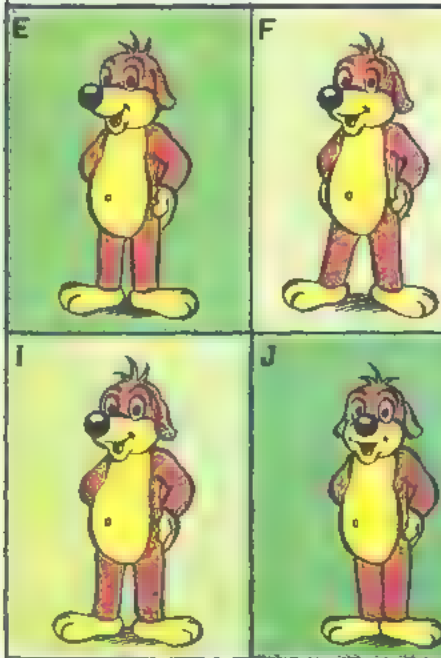
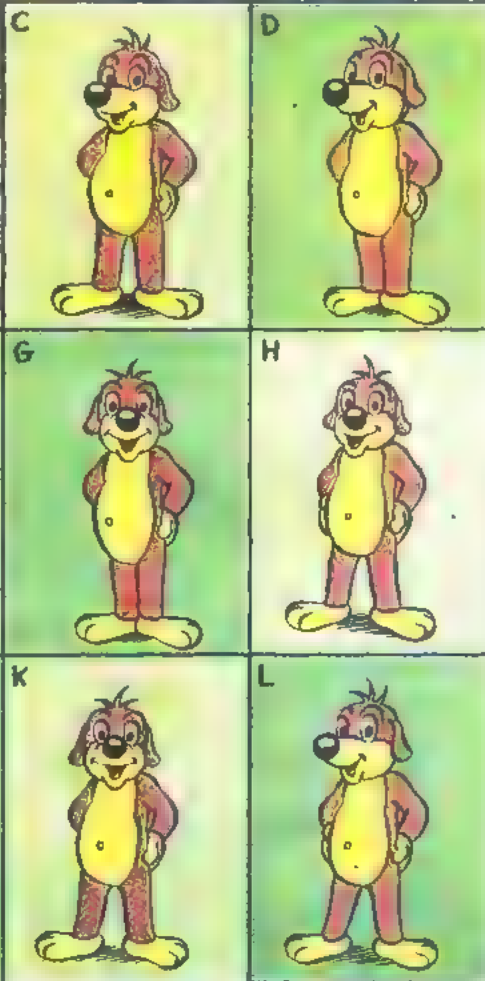
Qu'est-ce qui ne vas pas ?

Eh bien voilà, il y a un mois, je perds ma mère, j'hérite de 8 millions. Il y a trois semaines, je perds mon oncle, j'hérite de 14 millions, il y a une quinzaine, je perds mon cousin, j'hérite de 25 millions et depuis plus rien !



LES JUMEAUX

Dans cette galerie de portraits de Pif, il y en a deux rigoureusement identiques. Quels sont-ils ?



BLAQUES

M. et Mme Durand s'ennuient ce soir-là. Tout à coup Mme Durand dit :

— Chéri, tu sais, j'ai envie d'aller à l'Opéra.

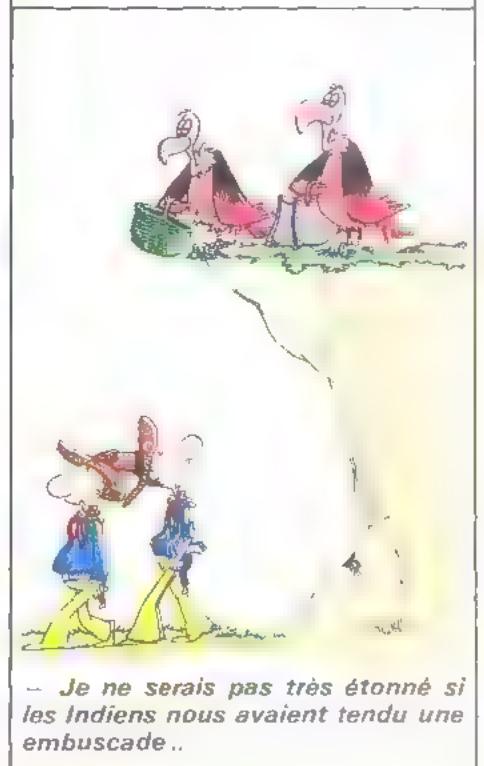
— D'accord.

Mme Durand téléphone à l'Opéra pour y retenir deux places.

— Oui madame. Pour « Madame Butterfly ».

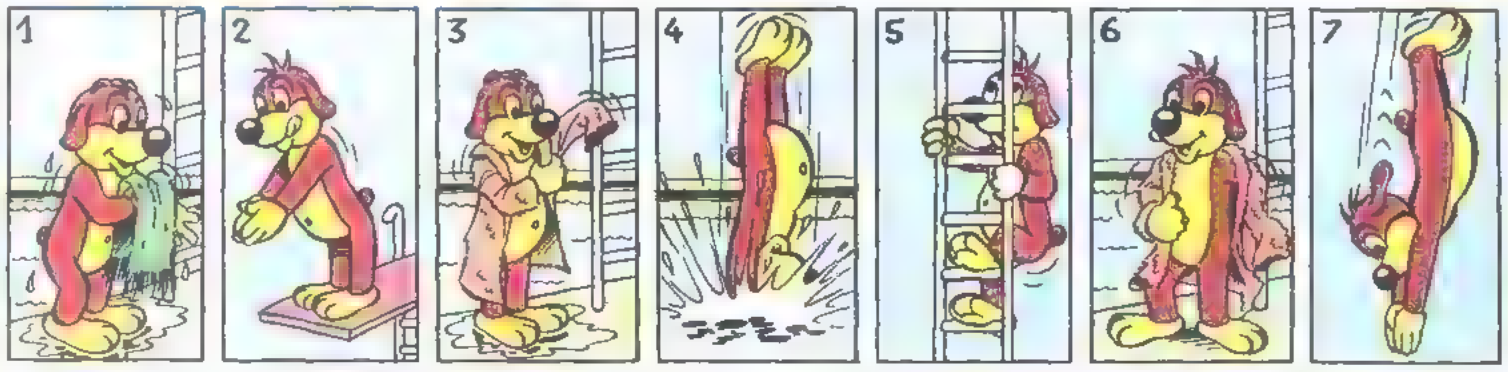
— A non, mademoiselle. Pour Mme Durand.

Gheorghin FLORIN (Alger).



LE BON SENS

Courageux, Pif, pour se baigner à pareille époque !
Rangez donc dans le bon ordre les sept dessins.



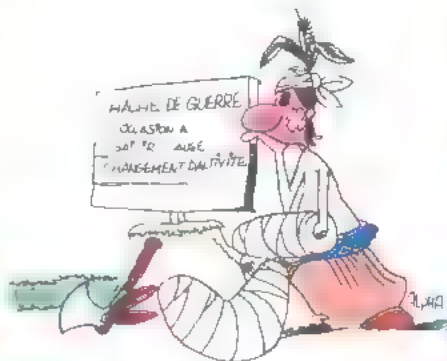
LA BLAGUE DE LA SEMAINE

Cette semaine, Valérie BACHELIER, à Tours, gagne pour l'envoi de sa blague une mallette de peintures.

A la sortie d'un restaurant, un milliardaire achète un journal à un marchand décharné, qui se plaint amèrement de sa situation.

— Ne soyez pas pessimiste, dit le milliardaire, il y a dix ans je vendais des journaux et maintenant je possède une banque...

— Je sais, dit le marchand de journaux, il y a dix ans, le propriétaire de la banque, c'était moi !



— Sans légende

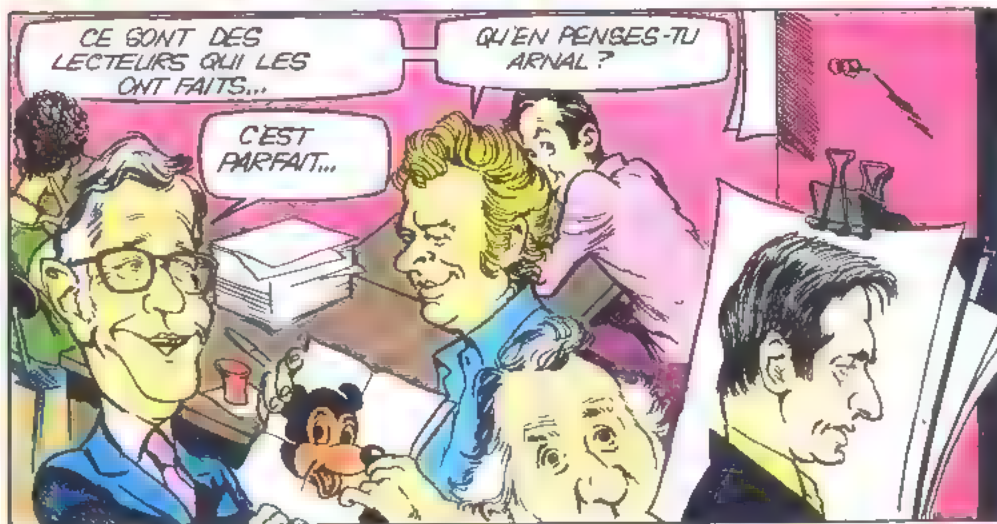
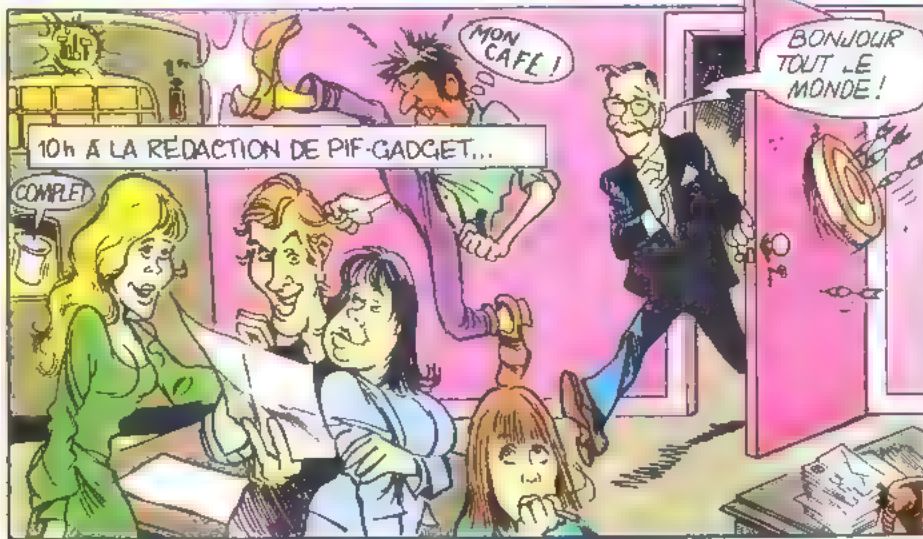
BULLES

Nos amis ont tout simplement mélangé les paroles qu'ils doivent prononcer. Aidez-les, en rendant à chacun la bulle qui lui revient.



JEAN RICHARD ENQUETE

CABROL GIL DAS

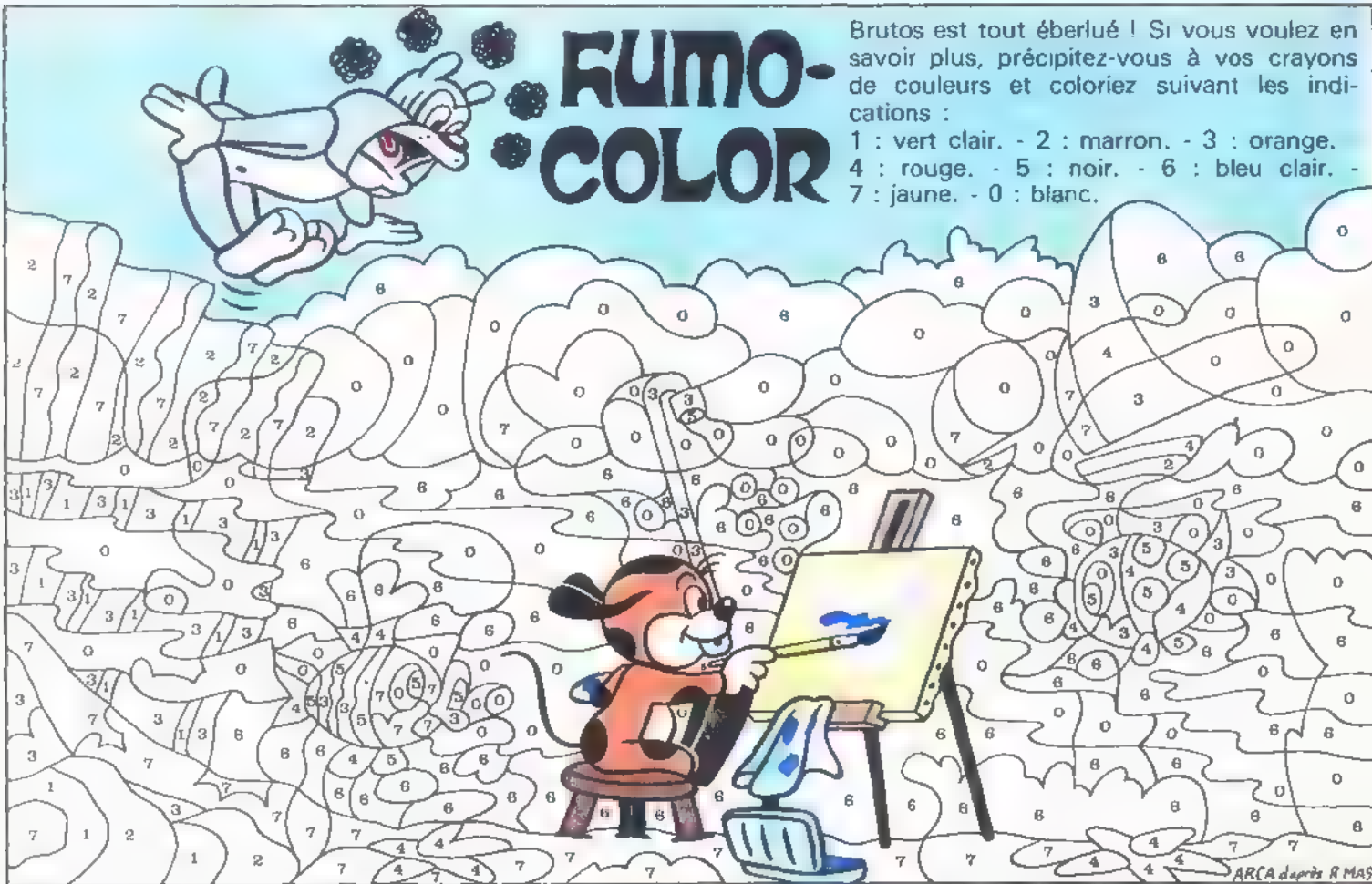
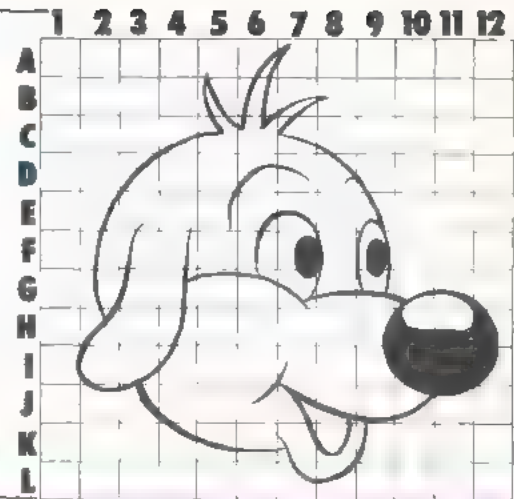


POURQUOI J. RICHARD PENSE-T-IL CELA?



APPRENEZ À DESSINER PIF

Cette semaine, nous allons vous apprendre à dessiner Pif. Pour cela, vous devez tracer, au crayon noir, un carré de 18 cm de côté. Vous quadrillerez ensuite, de lignes verticales et horizontales espacées de 1,5 cm, votre surface de dessin. Puis, en vous aidant de repères que constituent les lettres et les chiffres, commencez à dessiner Pif. Si vous respectez bien les conseils que nous vous donnons, vous obtiendrez la reproduction fidèle du visage de Pif. Pour finir, vous pouvez effacer le quadrillage et mettre Pif en couleurs.



Notre ami Placid est en train d'accomplir un certain nombre de gestes. A vous de deviner ce qu'il fait.



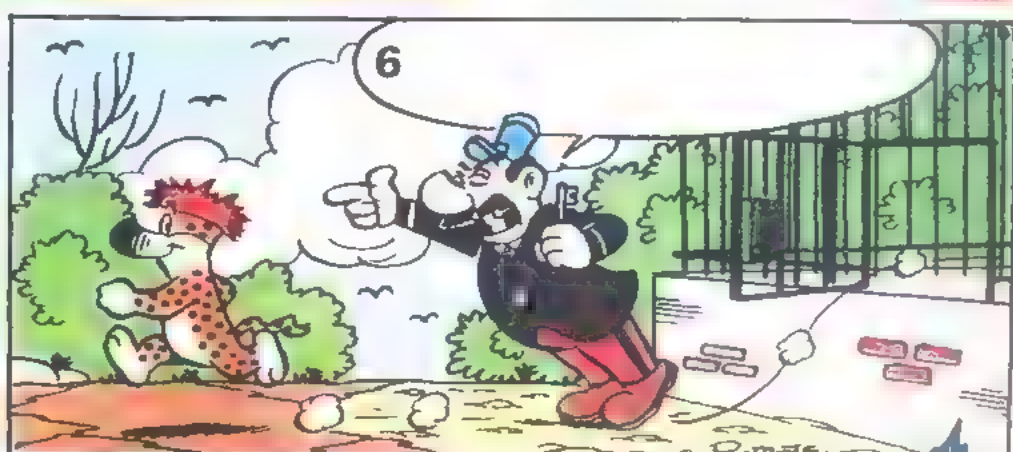
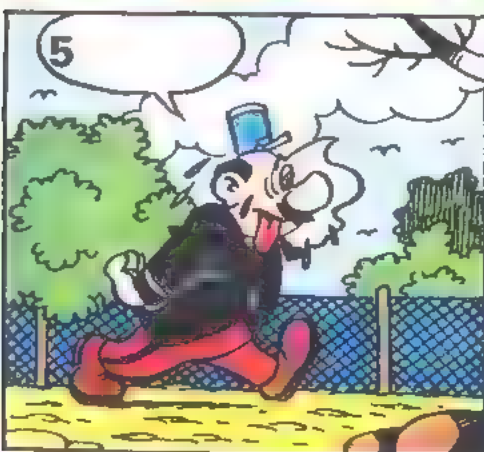
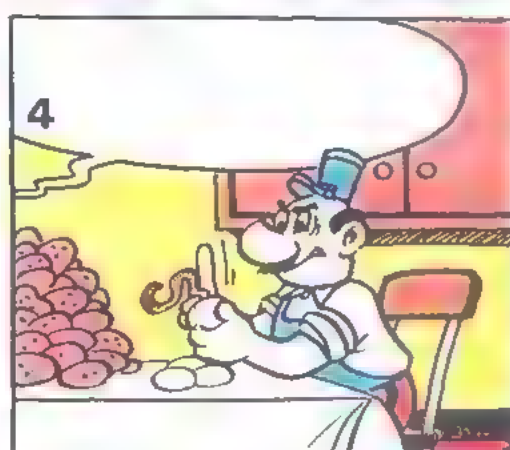
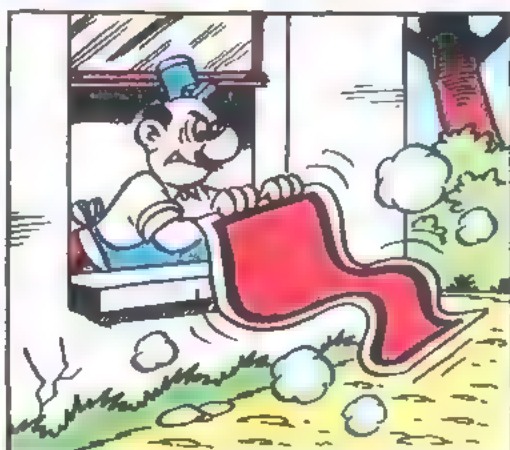
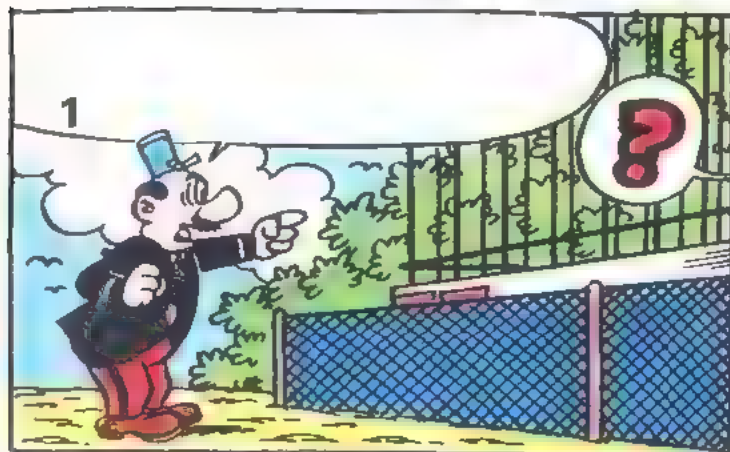
QUE FAIT-IL ?

LE JEU CODE DE LEO

Chaque bulle numérotée de 1 à 6 comporte une phrase prononcée par nos deux amis : Léo et son gardien.

En sachant que chaque lettre correspond toujours au même signe, décidez les phrases et replacez-les à leur place dans les bulles.

Pour vous aider, le titre codé signifie : « Une aventure de Léo par Mas », et chaque phrase codée numérotée correspond à la bulle portant le même numéro.



1 = [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

3 = [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

5 = [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

[Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

2 = [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

4 = [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

6 = [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

[Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

[Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

SOLUTION DES JEUX

ANOMALIES (page 51).

Les fixations de la bretelle du fusil se trouvent sur le dessus. - Il y a un champignon sur le bosquet. - L'arbre porte sur son tronc une pièce jaune. - Un arbre tient debout, alors qu'il devrait être à terre. - L'antenne de la télé au dessus de l'arbre au premier plan. - L'arbre sur lequel Pif saute à une branche coupée. - Un arbre du fond tient sans racines. - L'arbre à gauche, au premier plan, à des feuilles différentes. - Le fût du canon est à l'envers. - La mèche est placée près de l'ouverture du canon. - Un champignon l'un sur l'autre. - Une roue du canon n'a pas de rayons.



TEST (page 52).

Plus de 8 points, vous êtes non seulement gourmand mais glouton. Vous accordez trop d'importance à tout ce qui se mange. L'embonpoint vous guette, attention ! Entre 4 et 8 points, vous aimez bien ce qui est bon. Moins de 4 points, vous mangez parce qu'il le faut bien mais ça vous ennue plutôt. Vous ne ferez pas des pieds et des mains pour un caramel ou pour un bout de chocolat.



LES SEPT DIFFERENCES (pages 52-53).

La feuille de papier sur la machine à écrire. - Le livre vert sur le bureau. - La corbeille à papiers. - Les classeurs dans le tiroir. - Le pèse-lettres. - Le pinceau près du transistor. - La règle au premier plan.



LES JUMENTAUX (page 53).

Les deux portraits de Pif identiques sont le C et le I.

LE BON SENS (page 54).

Le bon ordre est : 6 - 5 - 2 - 7 - 4 - 1 - 3

BULLES (page 54).

1 D - 2 G - 3 A - 4 H - 5 B - 6 E - 7 F - 8 C.

ENQUETE JEAN RICHARD (page 55).

Si la planche est arrivée par la poste, et comme elle est trop grande pour avoir été mise sous enveloppe, elle aurait donc été roulée dans un « tube ». Or, dans ce cas, le papier roulerait sur lui-même. Mais il est parfaitement plat et de plus on n'aperçoit pas de « tube ».

Jean Richard en conclut qu'on a voulu prouver à Arnal que ses admirateurs et imitateurs étaient tellement doués qu'Arnal lui-même ne pouvait reconnaître un de ses dessins parmi les leurs !

JEU CODE (page 57).

1. Ne gâche pas ma journée en t'évadant.
2. M'évader, pourquoi ? On est si bien chez soi !
3. Il a raison, je rentre à la maison.
4. Ensuite, tu feras la vaisselle.
5. Je suis crevé.
6. Fiche-moi le camp. Vive la liberté.



abonne-toi

Comment s'abonner ?

Envie ce coupon et le montant de ton abonnement à notre adresse :

EDITIONS DE VAILLANT Service abonnements,
126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10.

TARIF DES ABONNEMENTS :

FRANCE		ETRANGER	
1 an	154,00 F	1 an	192,50 F
6 mois	84,00 F	6 mois	105,00 F
3 mois	42,00 F	3 mois	52,50 F

Pour tout changement d'adresse joindre 1,50 F.

Je souscris un abonnement :

- d'un an à PIF-GADGET ☐
de six mois à PIF-GADGET ☐
de trois mois à PIF-GADGET ☐

(fais une croix dans la case choisie)

NOM (en majuscules) : Prénoms :

N° : Rue :

Ville (en majuscules) :

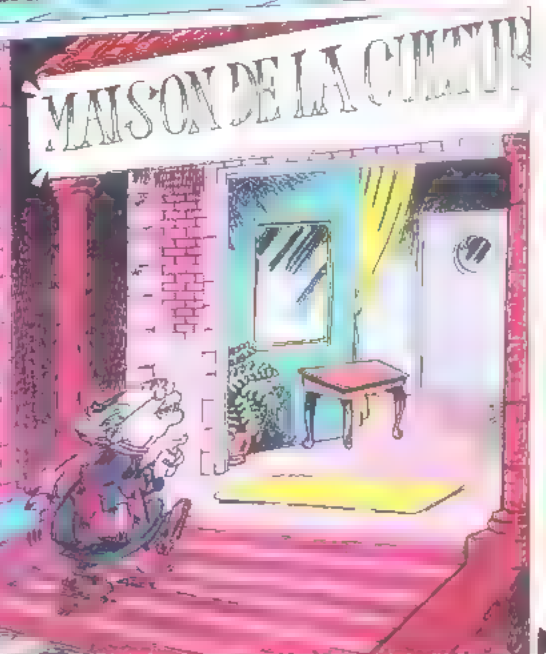
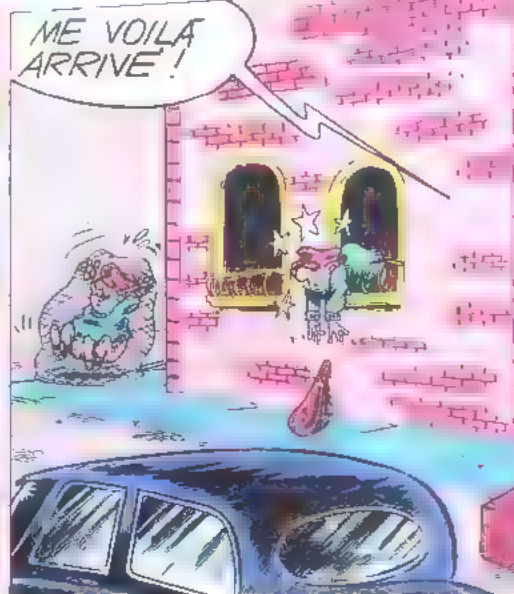
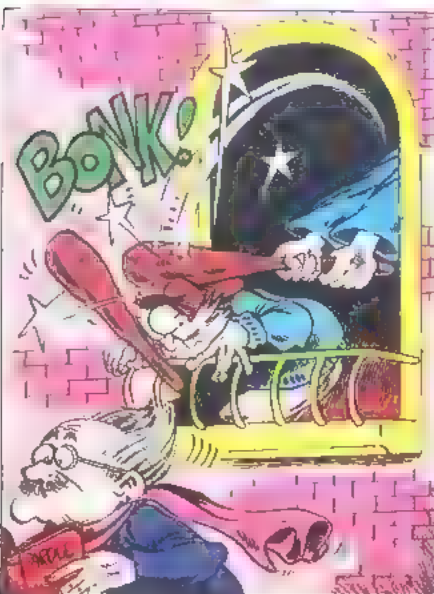
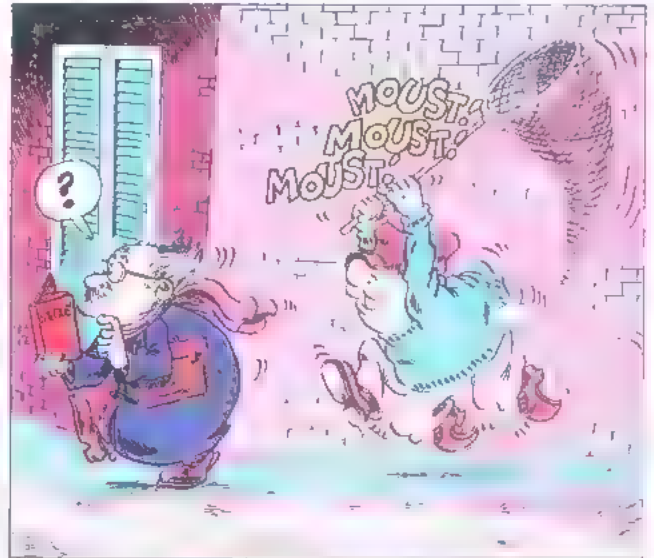
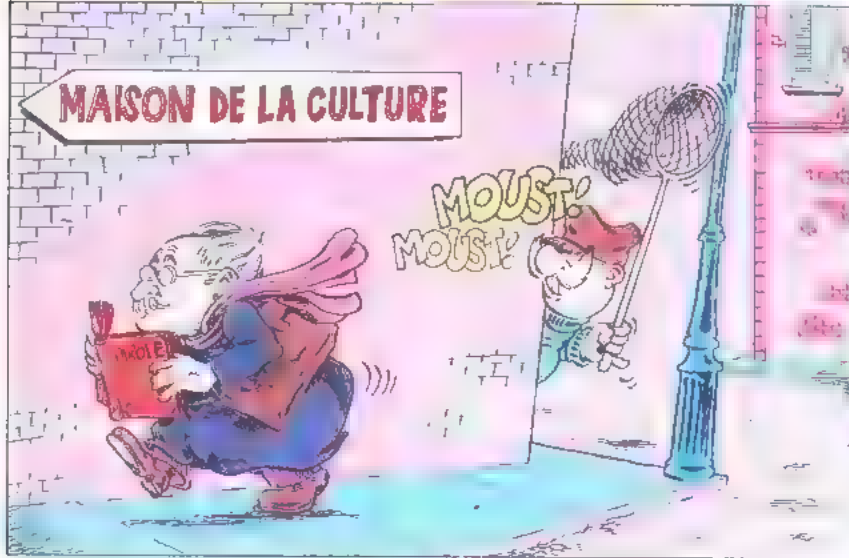
Code postal : Département :

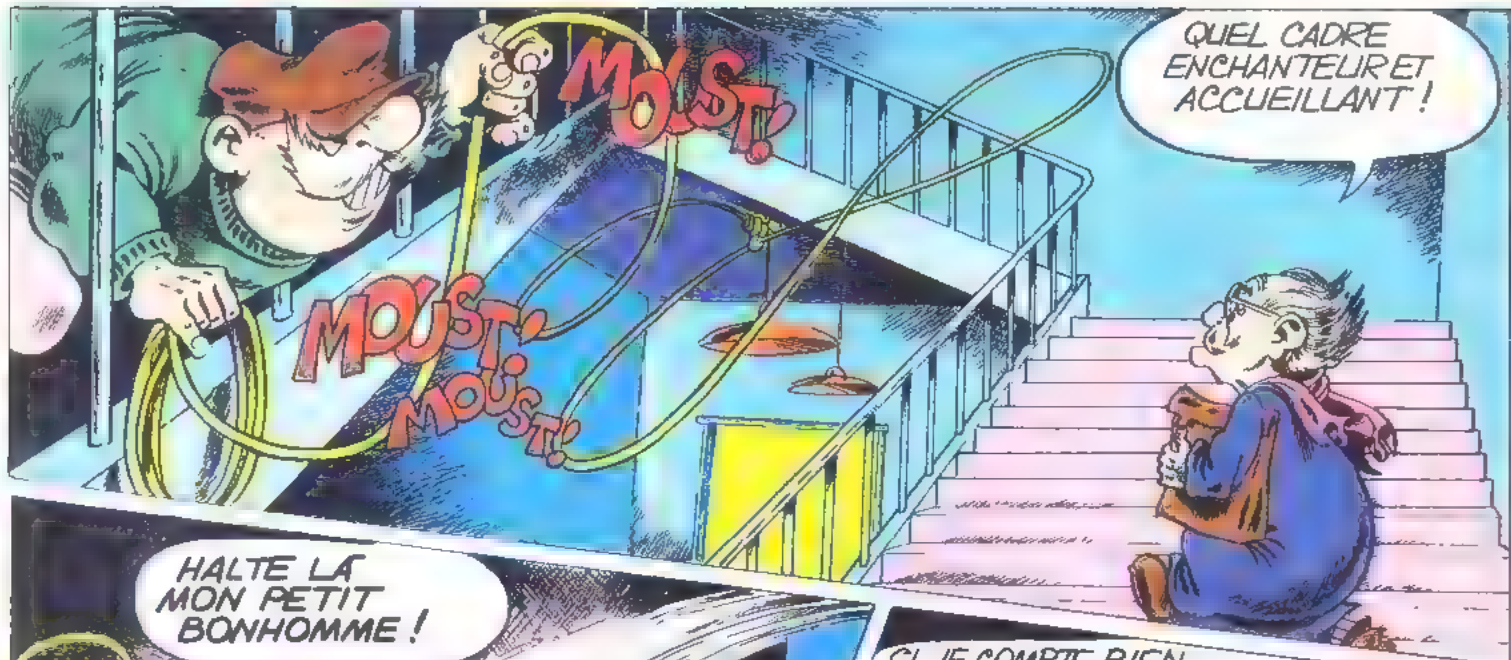
Je joins mon règlement par :

C.C.P. n° 4620-25 PARIS à l'ordre des Editions de Vaillant
chèque bancaire à l'ordre des Editions de Vaillant
mandat-lettre à l'ordre des Editions de Vaillant

(Fais une croix dans la case choisie.)

MILO MARAT DANS PAS DE POLYGLOTTE POUR LA MOUSTACHE





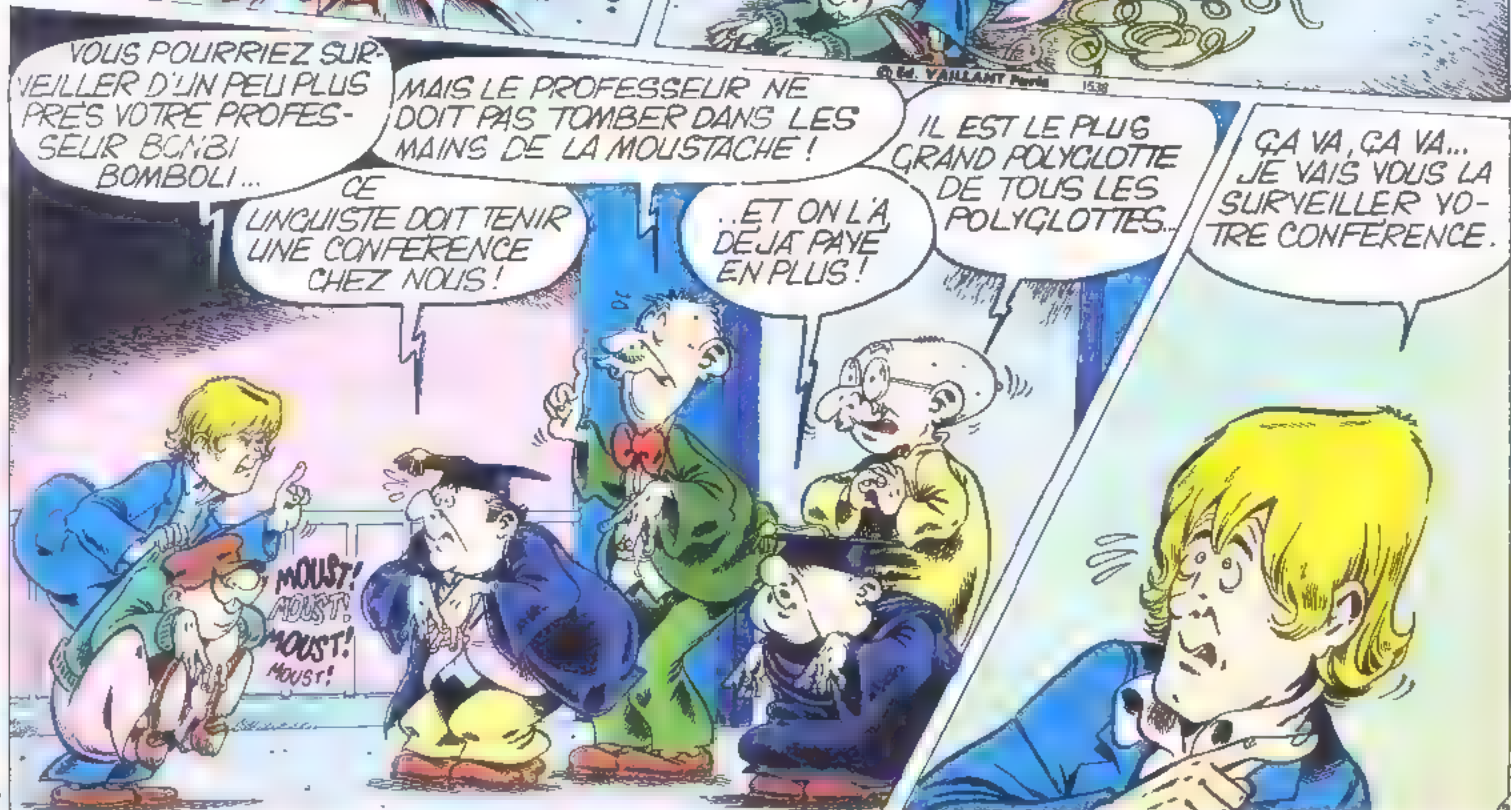
QUEL CADRE
ENCHANTEUR ET
ACCUEILLANT !



HALTE LÀ
MON PETIT
BONHOMME !



SI JE COMPTE BIEN
CELA FAIT 28 ATTENTATS
RATES AUJOURD'HUI...



VOUS POURRIEZ SUR-
VEILLER D'UN PEU PLUS
PRÈS VOTRE PROFES-
SEUR BONBI
BOMBOLI...

MAIS LE PROFESSEUR NE
DOIT PAS TOMBER DANS LES
MAINS DE LA MOUSTACHE !

IL EST LE PLUS
GRAND POLYGLOTTE
DE TOUS LES
POLYGLOTES...

ÇA VA, ÇA VA...
JE VAIS VOUS LA
SURVEILLER VO-
TRE CONFÉRENCE.

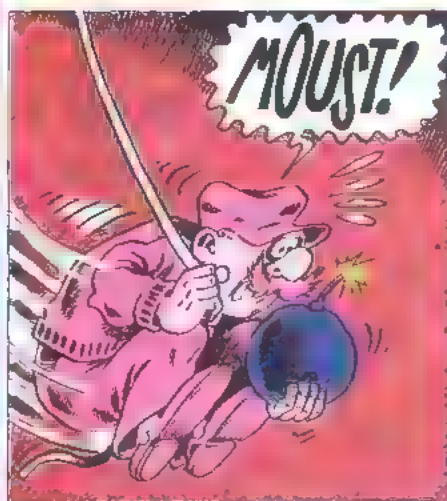
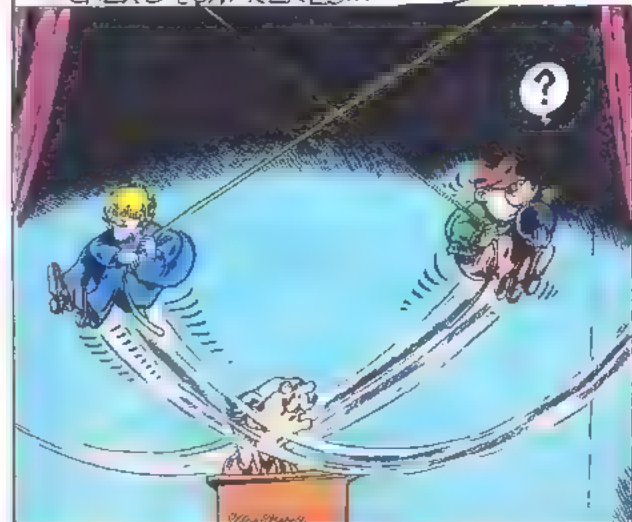
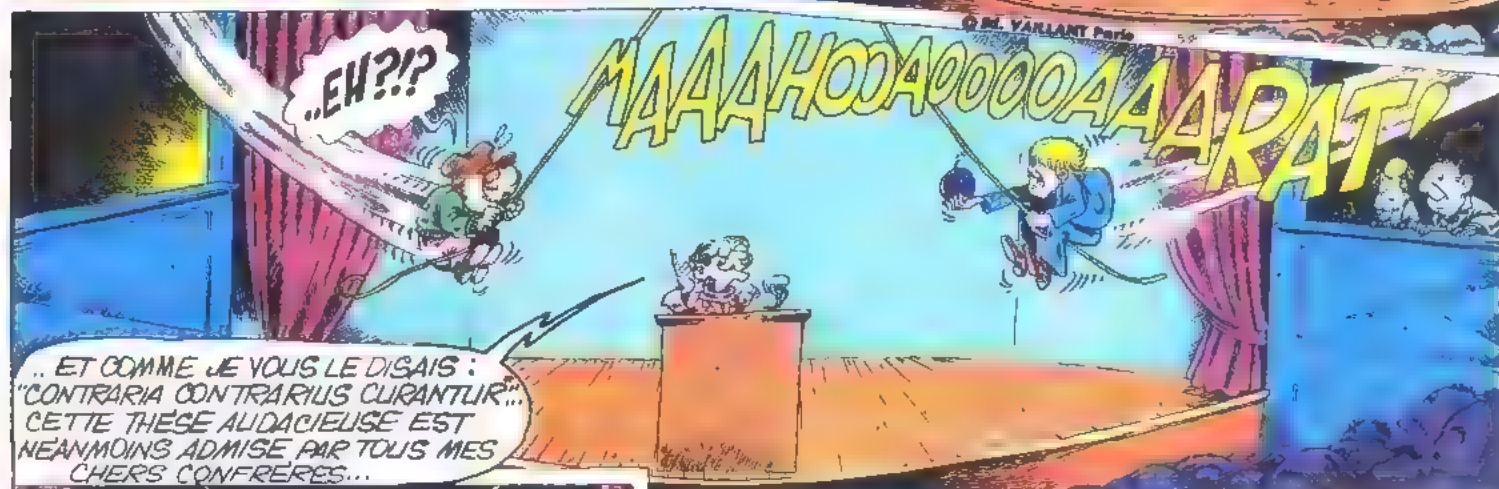
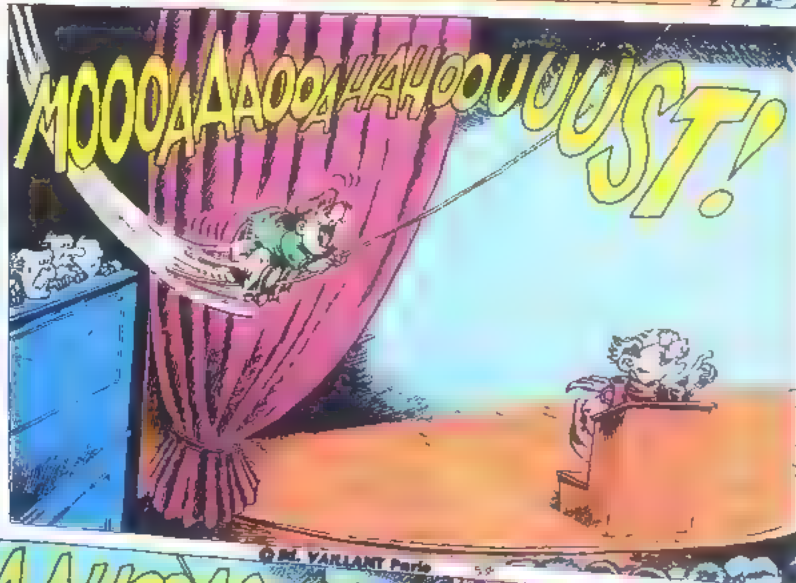
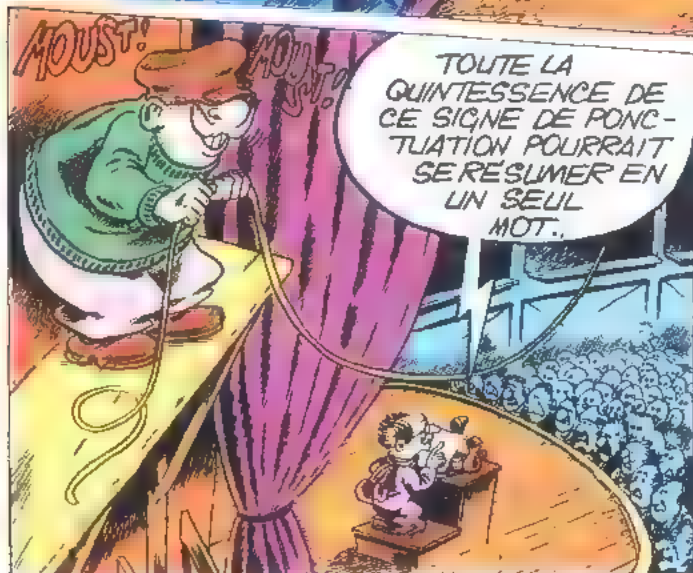
CE
LINGUISTE DOIT TENIR
UNE CONFÉRENCE
CHEZ NOUS !

...ET ON L'A
DÉJÀ PAYÉ
EN PLUS !

MOUST!
MOUST!
MOUST!

IL CAUSE, IL CAUSE ! CE LINGUOPHILE ET IL NE SAIT PAS LE DANGER QUI LE QUETTE !

CHERZAUDI TEURS, JE VOUS PARLERAI AUJOURD'HUI DU PROBLEME MAJEUR ET FONDAMENTAL QUI EXPRIME LE POINT VIRGULE DANS LA CIVILISATION PRE-COLOMBIENNE...



* LE CONTRAIRE, C'EST QUE RIEN N'EST PAR LE CONTRAIRE *

ET MAINTENANT MES CHERS AMIS, JE ME PRÉCIPITE
VERS VOUS POUR SATISFAIRE VOTRE CURIOSITÉ
LÉGITIME SUR UN SUJET AUSSI PASSION-
NANT...

HUM... HUM... HUM... JE
JURERAI QU'IL Y A
DES AGENTS DE LA
MOUSTACHE PARMI
LES ÉTUDIANTS...

M'SIEUR ! M'SIEUR ! M'SIEUR !

J'AURAIS UNE QUES-
TION À VOUS POSER...

TSS ! TSS ! TSS ! PAS DE ÇA MON GARCÇON !

CLIK!

MON CHER PROFESSEUR BOMBOLI !
À PROPOS DES HOMONYMIES...

EEEEK!

JE T'AI RECONNUE
MAUDITE MOUSTACHE !

SACRIPAN ! MALAPPRIS ! CERCO-
PITHEQUE ! S'EN PRENDRE À UNE
SÉRIEUSE SÉMIOLOGIE 'NON MAIS !

© Ed. VAILLANT Paris 1508
AH ! J'Y COMPRENDS PLUS RIEN ! CES
SÉMILOTIES ME RENDRONT FOU !

TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!

CLAP!

CLAP!

CLAP!

CLAP!

CLAP!
CLAP!

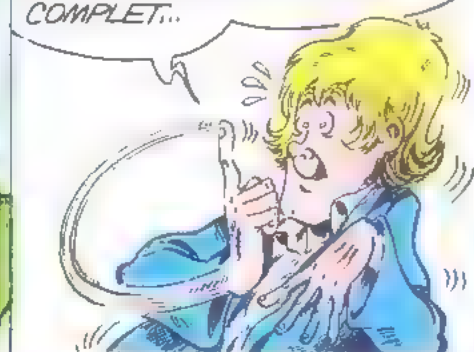
AH ! ON NE PEUT PLUS CONTINUER
COMME CELA... MONSIEUR LE
POLYQUISTE EST FRAGILE
SUSCEPTIBLE, PAYE D'AVANCE
... MAIS SI ON NE LUI EXPLI-
QUE PAS LA SITUATION, MOI JE
VAIS...

DU CALME MONSIEUR MILO ! IL NE
FAUT PAS SE FÂCHER POUR UN
PARAPLUIE !

ON NE PEUT
RIEN DIRE AU
PROFESSEUR... IL
POURRAIT SAFFOLER...

IL EST TELLEMENT
DISTRAIT CE CHER
PROFESSEUR ! FIGUREZ-
VOUS QU'UN JOUR
AU JAPON...

ÇA SUFFIT !! J'AI UNE
IDEE ! SI ON LAISSAIT EN-
LEVER VOTRE CHER PROFES-
SEUR, NOUS POURRIONS
EN LE SUIVANT NOUS EMPARER
DE LA MOUSTACHE AU GRAND
COMPLET...

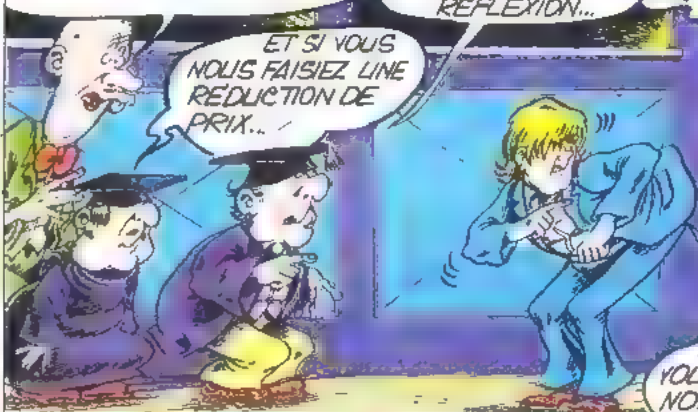


ET S'ILS LUI FONT MAL ?...

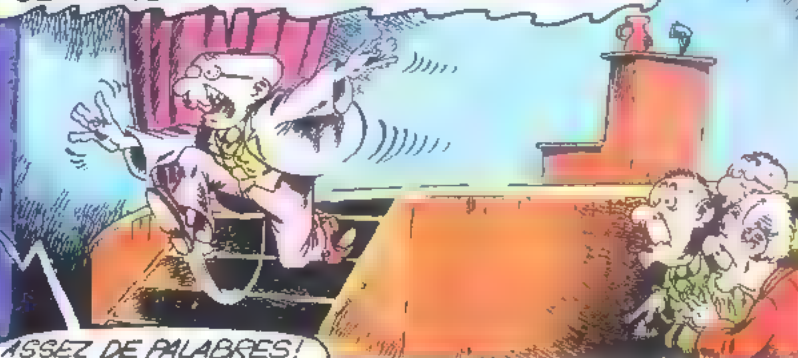
CELA DEMANDE
REFLEXION...

AU SECOURS ! ON ENLEVE LE PROFESSEUR !

ET SI VOUS
NOUS FAISIEZ UNE
REDUCTION DE
PRIX...



ASSEZ DE PALABRES !
VOUS VOYEZ BIEN QU'IL
NOUS FAUT AGIR !

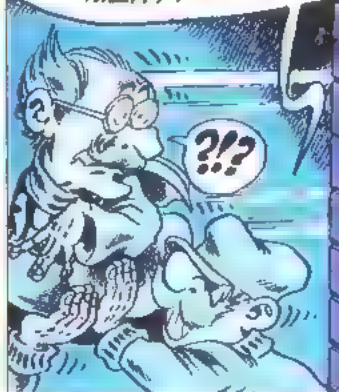


MES CHERS ADMIRA-
TEURS, JE VEUX VOUS
REMERCIER POUR CE
TRIOMPHE QUE VOUS
FAITES À MA MODES-
TE PERSONNE

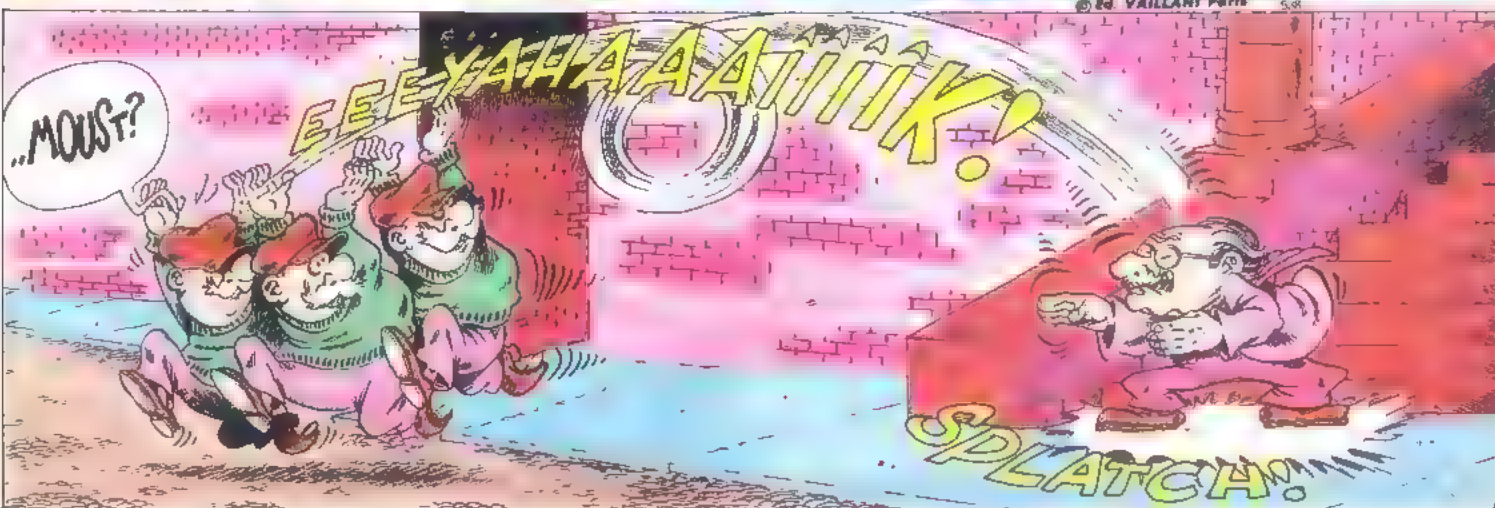
MOUST!
MOUST!
MOUST!



HÉ ! PSSST ! CE N'EST
PAS UN TRIOMPHE
C'EST UN ENLEVÉ-
MENT !



ENLEVEMENT ? RAPT,
KIDNAPPING, RAVISSEMENT
... IL Y A LA MATIERE À UNE
RICHE ETUDE MES
CHERZAMIS !



1000 MONTRES PLONGEE
3500 STYLOS A PLUME

500 CAMERAS A GAGNER... ET

UN CADEAU DANS CES 3 FROMAGES
**UNE COLLECTION
D'AUTOCOLLANTS
8 SPORTS**

SUPER 8



Collectionne : Fais la collection des 8 autocollants des Fermiers Réunis : Foot, Rugby, Équitation, Basket, Judo, Ski, Natation, Tennis. Il y a un autocollant dans chaque boîte de Roitelet entier, de Rouy et dans chaque part de Port-Salut. Si tu veux, tu peux en rester là, te régaler avec les bons fromages Fermiers Réunis et conserver la belle collection sportive

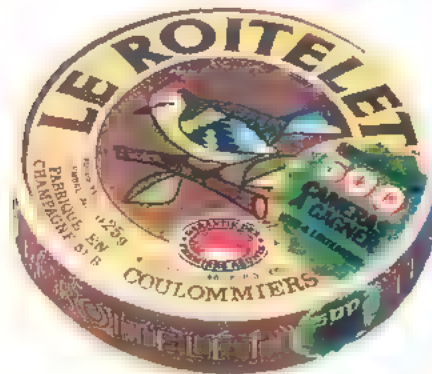
Et joue avec nous : Mais tu veux certainement gagner une des 500 caméras. Au dos de chaque autocollant, 2 questions précises sont posées sur le sport présenté

sur l'autocollant. Une troisième question fait appel à ton imagination.

5 000 prix : 8 sports différents — 8 fois des questions différentes — 8 chances supplémentaires de gagner. Important : un seul autocollant, n'importe lequel, permet de gagner l'un des 5 000 prix.

Vite... Vite... : Tu renvoies autant de réponses que tu veux. Les 500 meilleures réponses gagnent une formidable caméra Super 8, les suivantes 1 000 montres de plongée et 3 500 stylos à plume Waterman.

Un autocollant dans chaque fromage. Une chance de gagner sur chaque autocollant.



Cette année tu peux aider le PÈRE NOËL
à te faire de GROS, GROS CADEAUX

GRANDE COURSE AUX TRÉSORS DE NOËL

DROGUET

Le grand jeu de Noël à points

Les règles de jeu à page 10

Imagine un peu la surprise de Papa et Maman si tu les invitais aux sports d'hiver ou si tu l'offrais un beau lecteur de cassettes. Et pourtant ces gros cadeaux, tu peux les gagner en plus de ceux du Père Noël. Comment? En t'amusant à participer à la Grande Course aux Trésors de Noël DROGUET. Tu vas voir, c'est un jeu fantastique. Tu peux y jouer tout seul ou avec ton frère ou ta sœur, avec tes voisins. Et c'est facile. Alors vite, commence à jouer tout de suite. Et pour avoir plus de chances de gagner, va avec Maman acheter des maintenant les décorations de Noël DROGUET pour décorer ton sapin. Tu les trouveras partout où l'on vend des décorations de Noël.



VOICI LES 20 OBJETS QUI FONT GAGNER

Une boule
de Noël
(le fruit)



10 POINTS

Une boule
de Noël



50 POINTS

Un santon



100 POINTS

Un cache-nez



200 POINTS

Un emballage
de cassettes
DROGUET



300 POINTS

Un emballage
de cassettes
DROGUET



500 POINTS

Un emballage
de cassettes
DROGUET



800 POINTS

Une bougie
rouge
neuve



30 POINTS

Une coupe à champagne



50 POINTS

Un cache-nez
en laine



150 POINTS

Un cache-nez
en laine



250 POINTS

Un cache-nez
en laine



350 POINTS

Un cache-nez
en laine



600 POINTS

Un cache-nez
en laine



800 POINTS

Une étoile
en papier
argenté
un format
différent
par étoile



30 POINTS

Une étoile
en papier
argenté
un format
différent
par étoile



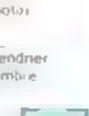
50 POINTS

Un cache-nez
en laine



200 POINTS

Un cache-nez
en laine



400 POINTS

Un cache-nez
en laine



600 POINTS

Un cache-nez
en laine



800 POINTS

Un cache-nez
en laine



900 POINTS

COMMENT GAGNER?

Pour gagner, il faut obtenir des points. Les 10 joueurs qui marquent le plus grand nombre de points gagnent un séjour de 1 semaine aux sports d'hiver, à VAL D'ISÈRE, pour 4 personnes.

Obtiens des points avec des objets que tu as chez toi : des bougies, des coupes à champagne, des pages de calendrier, etc.

Par exemple, si tu as 1 coupe à champagne, tu gagnes 50 points. Si tu en as 4, tu gagnes $50 \times 4 = 200$ points.

COMMENT JOUER?

Regarde la bien! Il y en a sûrement que tu as déjà chez toi. Tu peux aussi en emprunter à tes copains, à tes voisins à qui tu veux.

COMMENT JOUER?

- Rassemble chez toi le plus d'objets possible.
- Compte le nombre de points que tu obtiens avec ces objets.
- Renvoie nous avant le 6 décembre 1974 le bulletin-reponse ci-contre.

Attention : ne conserve pas tous tes objets. Ils doivent être remis à un objet.

Pif-Album

N'attends pas de
mériter un cadeau pour
te faire offrir un Pif-Album.

Découpe plutôt ce bon
et mets-le habilement bien
en évidence.

Chers parents, ce qui me ferait vraiment
plaisir, c'est l'un des magnifiques
"Pif-Album" coché ci-dessous. Merci !

- ☐ PIF ET SES AMIS ☐ ARTHUR ET LES RONS
DE LA FL BUSTE ☐ LES INVENTIONS
DE PLACID ET MUZO
- ☐ RAHAN ET LE DEMON
DES MARAIS ☐ Dr JUSTICE
ET LES RAVISSEURS ☐ LES PIONNIERS
DE L'ESPERANCE
CONTRE LES ROBOTS

BULLETIN-RÉPONSE DROGUET

Si tu ne veux pas découper ton journal, va chercher un bulletin de jeu DROGUET
dans un magasin où l'on vend des décorations de Noël.
A remplir et à retourner à UNIPRO COURSE AUX TRÉSORS DE NOËL DROGUET
B.P. 27610 - 75464 PARIS CÉDEX 10 avant le 6 décembre 1974.
Indique ci-dessous les objets que tu as chez toi en remplissant les colonnes 1 et 4.
Si tu es parmi les participants ayant obtenu le plus grand nombre de points, l'inspec-
teur de jeu viendra vérifier à ton domicile la présence des objets annoncés sur ton
bulletin-réponse.

COLONNE 1	COLONNE 2	COLONNE 3	COLONNE 4
Nombre d'objets possédés	Nature de l'objet	Valeur des points	Total des points
	Une boule de houx	10 points	
	Une bougie rouge neuve	20 points	
	Une étoile en papier argenté	30 points	
	Une boule de Noël	50 points	
	Une coupe à champagne	50 points	
	Une guirlande de Noël	50 points	
	Un santon	100 points	
	Un cache-nez en laine	150 points	
	Un tirage sur papier photo	200 points	
	Un passe-montagne	200 points	
	Un chandelier	250 points	
	Un emballage de scintillants		
	DROGUET	300 points	
	Une paire de patins à roulettes	350 points	
	Une page de calendrier du mois de décembre (avec illustration)	400 points	
	Un cimier en plastique rouge	500 points	
	Un emballage de bougies DROGUET	600 points	
	Une paire de chaussures (28)	700 points	
	un emballage de guirlandes		
	DROGUET	800 points	
	Une paire de sabots en bois peint	800 points	
	Une paire de chenêts de cheminée	900 points	
	* en plastique		
	TOTAL GÉNÉRAL		

NOM _____ Prénom _____ N° _____
Adresse Rue _____ Ville _____
Code postal _____
Je soussigné certifie déposer à l'adresse ci-dessus les objets que j'ai annoncés sur
mon bulletin-réponse.
Je préfère recevoir la visite de l'inspecteur de jeu (*)
☐ Dans la journée ☐ Aux heures des repas
☐ Le samedi ☐ Le dimanche ☐ Le lundi

* Rayer les mentions inutiles.

DÉCOUPER



SUBBUTEO

le passionnant jeu de tactique,
d'adresse et de mouvement qui reproduit
la véritable partie de football.

Il est basé sur les règles de la F.I.F.A.
Organisez des Championnats
en vous adressant à :



**DELACOSTE - B.P. n° 377
75122 PARIS - Cédex 03**

SUBBUTEO

Football de table
est en vente chez tous les détaillants
portant ce panonceau.



Distributeur exclusif

Le coupable est dans la ville! qui l'arrêtera le premier ?

Tu es policier, agent secret ou commissaire, et tu dois le premier identifier le coupable en faisant son portrait-robot. Jette les dés. Tu tombes sur une case bleue. Tu tires soit

une carte rouge "renseignement" qui te dévoile une partie du visage du malfaiteur, soit une carte bleue, qui peut te mener sur un lieu d'enquête. Au lieu d'enquête, tu échanges tes cartes "renseignement" contre les vrais éléments de visage que tu disposes sur un profil.

Ton profil est complet ? Va vite le comparer au commissariat avec les portraits du fichier de police. Mais, on dirait Raf Letout... sans son nez ! Repars à la recherche de Raf Letout, que tu viens d'identifier. Tu l'as ? Il faut l'arrêter.

Il ne reste plus qu'à l'amener en prison. Mais... attention : il peut s'échapper !

Tu trouveras

ENIGMAKO

chez les spécialistes et dans les grands magasins.

C'est un jeu **mako**



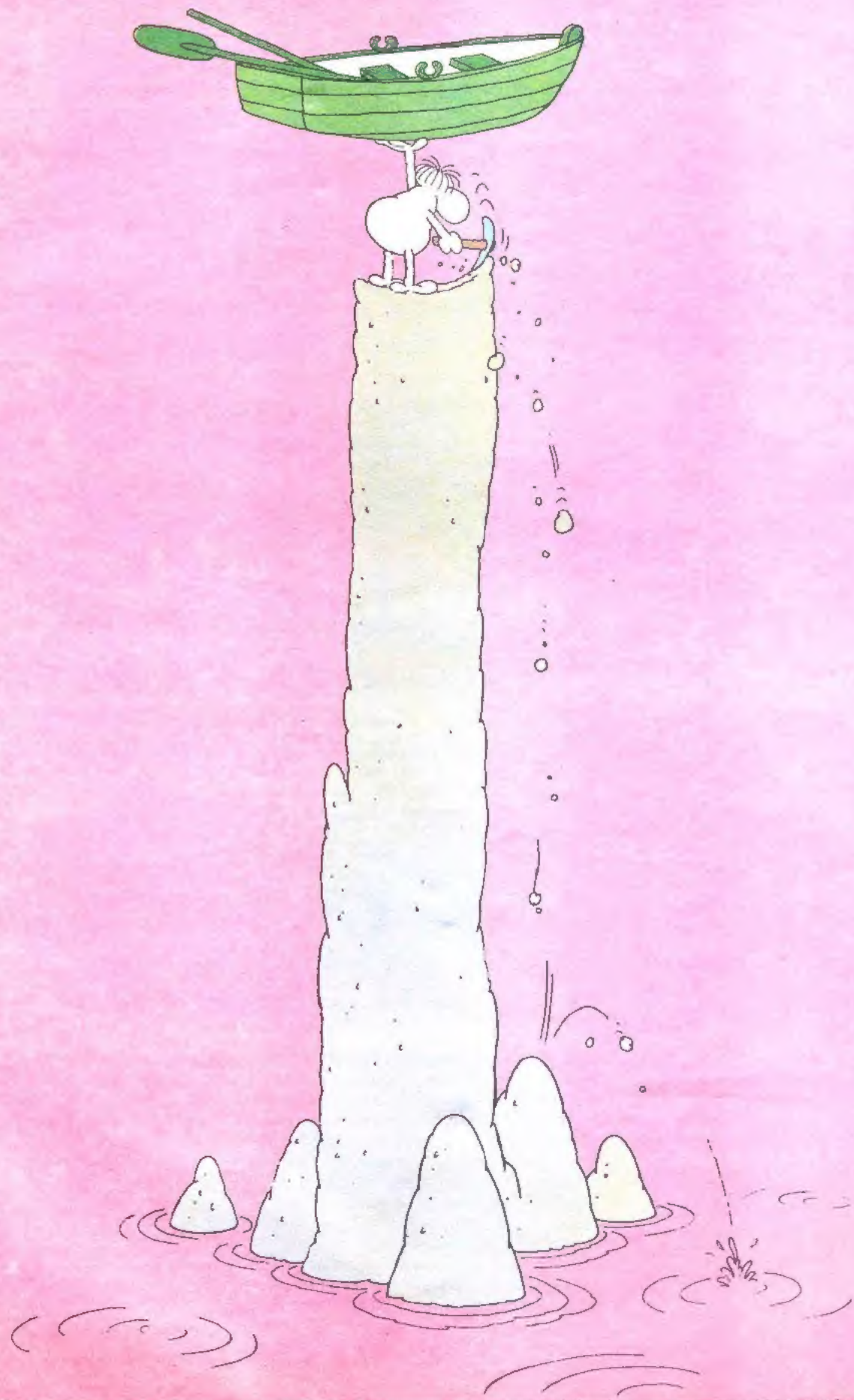
Après le 1000 BORNES,

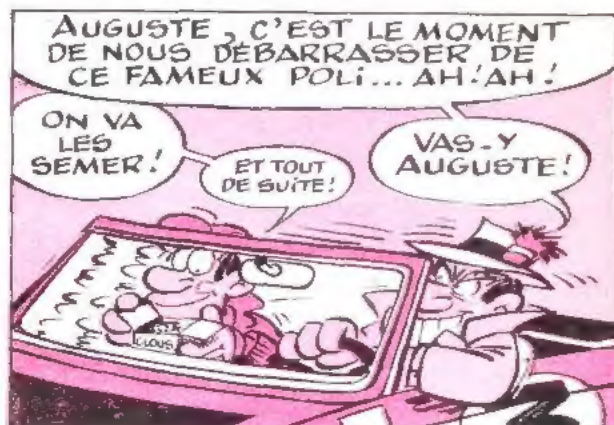
L'AUTOROUTE

en bonne voie pour le permis

catalogue gratuit sur simple demande :
Editions Edmond Dujardin
33260 La Teste de Buch







(À SUIVRE)

• Mon premier est l'un des 12 apôtres • Mon second s'amuse • Mon troisième est un moyen de locomotion • Mon tout est un circuit français très célèbre.



Jouer au football bien au chaud quand il pleut dehors.

Jouer au football avec ta petite sœur sans risquer de lui faire mal.

Jouer au football sur la table de la salle-à-manger sans que Maman ne se fâche.

Voici trois bonnes raisons d'acheter PIF samedi prochain.

DEUX JOUEURS DE FOOTBALL, UN BALLON: LE PROCHAIN GADGET DE PIF.



NUÏCK - d'après C. Arnal.



PIF NE SAIT PAS QU'AVEC LE GADGET DE LA SEMAINE PROCHAINE ON PEUT JOUER AU FOOTBALL À LA MAISON SANS RISQUE !



UN ARBRE

UN FLEUVE OU UN CANAL

UN OISEAU

**UN ECRIVAIN
OU UN POETE**

**UNE FLEUR
OU UNE PLANTE**

UNE VILLE DE FRANCE

**UN INSTRUMENT
DE MUSIQUE**

UN VETEMENT

UN DEPARTEMENT

**UN PEINTRE
OU UN SCULPTEUR**

**UNE PARTIE
DU CORPS HUMAIN**

UN OUTIL

UN ANIMAL

UN POISSON

**UN PERSONNAGE
HISTORIQUE**

UNE VERTU

UN PRENOM MASCULIN

UN PAYS

UN PRENOM FEMININ

UNE VILLE ETRANGERE

**UN CHANTEUR
OU UNE CHANTEUSE**